BUGGY HEAT™

MANUAL

EPILEPSY WARNING

Please read the manual and particularly this paragraph, before using this video game system or allowing your children to use it. A responsible adult should go through with any minors, the operator instructions of the Dreamcast before allowing play to take place. Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy, or has never had an epileptic seizure. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of seizures or epilepsy. If you or anyone in your family have ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing. We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

For your health

- Sit away from the television screen, as far as the length of the Controller cable allows. We advise that you sit a minimum of 6.5 feet (about 2 meters) away from the television screen.
- Preferably, the game should be played on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 minutes per hour while playing any video game.

GETTING STARTED

This GD-ROM can only be used with the Dreamcast System. Do not attempt to play this GD-Rom on any other CD player - doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Dreamcast system by following the instructions in your Dreamcast System Instruction manual. Plug in Control pad 1. For 2-4 player games, plug in pads 2-4 also.
2. Place the Dreamcast GD-ROM, label side up, in the well of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button to load the game. The game starts after the Dreamcast logo screen. If nothing appears, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
4. If you wish to stop a game in progress or the game ends and you want to restart, press A, B, X, Y and Start simultaneously to return to the game title screen. Press A, B, X, Y and Start simultaneously again to return to the Dreamcast control panel.
5. If you turn on the power without inserting a GD, the Dreamcast control panel appears. If you wish to play a game, place the Dreamcast GD-ROM in the unit and the game will automatically boot up.

Important: Your Dreamcast GD-ROM contains a security code that allows the disc to be read. Be sure to keep the disc clean and handle it carefully. If your Dreamcast System has trouble reading the disc, remove the disc and wipe it carefully, starting from the centre of the disc and wiping straight out towards the edge.

HANDLING YOUR DREAMCAST GD-ROM

- The Dreamcast GD-ROM is intended for use exclusively with the Dreamcast System.
- Be sure to keep the surface of the GD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Veuillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

Precautions d'emploi

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous asseyant aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

DEMARRAGE

Ce GD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur, sous peine d'endommager les haut-parleurs et les écouteurs.

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez la manette 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2-4.
2. Insérez le GD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez le volet.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, éteignez la console (interrupteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie qui s'est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir à l'écran de titre du jeu. Appuyez à nouveau simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast.
5. Si vous allumez le console (interrupteur sur ON) sans insérer de GD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le GD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement.

Important: votre GD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez-le du lecteur et nettoyez-le doucement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

MANIPULATION DU GD-ROM DREAMCAST

- Le GD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez la surface du GD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le GD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie die Gebrauchsanweisung und insbesondere diesen Abschnitt, bevor Sie dieses Videospielsystem benutzen oder Ihren Kindern erlauben, es zu benutzen. Ein Erziehungsberechtigter sollte mit Minderjährigen die Bedienungsanleitung durchgehen, bevor diese zu spielen anfangen. Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Für Ihre Gesundheit

- Setzen Sie sich so weit vom Fernsehbildschirm weg, wie es die Kabel der Konsole gestatten (etwa 2 Meter).
- Das Spiel sollte bevorzugt auf einem kleinen Bildschirm gespielt werden.
- Spielen Sie möglichst nicht, wenn sie müde sind oder nicht ausreichend geschlafen haben.
- Stellen Sie sicher, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Halten Sie beim Spielen mindestens eine Pause von 10 Minuten pro Stunde ein.

DREAMCAST STARTEN:

Diese GD-ROM kann nur mit dem Dreamcast-System abgespielt werden. Versuchen Sie nicht, die GD-ROM auf einem anderen CD-Gerät abzuspielen – Kopfhörer und Lautsprecher können dabei beschädigt werden.

1. Schließen Sie Ihr Dreamcast-System an und folgen Sie dabei der Anleitung in Ihrem Dreamcast-Handbuch. Schließen Sie Controller 1 an. Bei Spielen für zwei oder mehrere Spieler schließen Sie zusätzlich Controller 2 bis 4 (optional erhältlich) ein.
2. Legen Sie die Dreamcast-GD-ROM mit dem Aufdruck nach oben in die Vertiefung der CD-Schublade und schließen Sie den Deckel.
3. Drücken Sie den Power-Knopf, um das Spiel zu laden. Das Spiel startet, nachdem das Dreamcast-Logo auf dem Bildschirm erscheint. Wenn nichts erscheint, schalten Sie das System ab und überprüfen Sie, ob es korrekt angeschlossen ist.
4. Wenn Sie das Spiel zwischendurch anhalten wollen oder wenn das Spiel endet und Sie neu starten möchten, drücken Sie A, B, X, Y und Start gleichzeitig, um zum Titelbild zurückzukehren. Drücken Sie erneut A, B, X, Y und Start gleichzeitig, um zum Dreamcast-Systembildschirm zurückzukehren.
5. Wenn Sie den Strom einschalten, ohne eine GD einzulegen, erscheint der Dreamcast-Systembildschirm. Wenn Sie ein Spiel beginnen möchten, legen Sie die Dreamcast-GD-ROM in die Einheit ein; das Spiel wird automatisch geladen.

WICHTIG: Ihre Dreamcast-GD-ROM enthält einen Sicherheitscode, der es möglich macht, daß die GD gelesen wird. Halten Sie die GD möglichst sauber und behandeln Sie sie vorsichtig. Wenn Ihr Dreamcast-System Schwierigkeiten beim Lesen der GD hat, nehmen Sie diese heraus und reinigen Sie sie vorsichtig. Beginnen Sie dabei in der Mitte der GD und wischen Sie direkt von der Mitte aus zur Außenkante.

BEHANDLUNG DER DREAMCAST-GD-ROM

- Die Dreamcast-GD-ROM ist ausschließlich für den Gebrauch mit dem Dreamcast-System bestimmt.
- Halten Sie die Oberfläche der GD-ROM frei von Schmutz und Kratzern.
- Lassen Sie sie nie in der prallen Sonne oder in der Nähe der Heizung oder einer anderen Wärmequelle liegen.

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Antes de usar este sistema de videojuegos o dejar que sus hijos lo utilicen, lea el manual, y en particular este párrafo. Por motivos de responsabilidad, se recomienda a los adultos que examinen las instrucciones de funcionamiento de la consola Dreamcast en compañía de los menores antes de permitirles jugar. Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar. Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

Precauciones a tener en cuenta durante el funcionamiento

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como le permita la longitud del cable. Le aconsejamos que se siente al menos a dos metros de distancia de la pantalla de televisión.
- Es preferible jugar a este juego en una pantalla pequeña de televisión.
- Evite jugar si se siente cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando está bien iluminada.
- Descanse al menos 10 minutos por cada hora de juego.

INICIO

Este GD-ROM solamente se puede usar con el sistema Dreamcast. No intente ejecutar este GD-ROM en ningún otro reproductor de CD; hacerlo podría ocasionar daños a los auriculares o altavoces.

1. Para conectar el sistema Dreamcast, siga los pasos del manual de instrucciones Dreamcast. Conecte el mando de control 1. En los juegos donde participen de dos a cuatro jugadores, conecte también los mandos 2 a 4.
2. Coloque el GD-ROM Dreamcast con la etiqueta hacia arriba en la bandeja de la unidad de disco y cierre la cubierta.
3. Pulse el botón Power para cargar el juego. El juego dará comienzo después de que aparezca la pantalla del logotipo de Dreamcast. Si no aparece nada, apague el sistema y compruebe que está conectado correctamente.
4. Si desea detener un juego en ejecución o si el juego termina y desea reiniciarlo, pulse simultáneamente los botones A, B, X, Y y Start para acceder a la pantalla de inicio del juego. Pulse de nuevo simultáneamente los botones A, B, X, Y y Start para volver a la pantalla de Menú Principal de la consola Dreamcast.
5. Si enciende la consola sin haber introducido un GD, aparecerá el Menú Principal de la consola Dreamcast. Si desea jugar, coloque el GD-ROM Dreamcast en la unidad de disco y el juego se iniciará automáticamente.

Importante: El GD-ROM Dreamcast contiene un código de seguridad que permite su lectura. Asegúrese de que el disco está limpio y manéjelo con cuidado. Si surgen problemas en la lectura del disco, retírelo y límpielo con cuidado, realizando un movimiento radial desde el centro hasta el borde del disco.

MANEJO DEL GD-ROM DREAMCAST

- El GD-ROM Dreamcast está destinado a ser empleado exclusivamente con el sistema Dreamcast.
- Compruebe que la superficie del GD-ROM no tiene polvo o arañazos.
- No lo deje expuesto a la luz directa del sol o cerca de un radiador u otras fuentes de calor.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Si prega di leggere attentamente l'intero manuale e questo paragrafo in particolare, prima di usare questo sistema di videogiochi o permettere ai vostri figli di utilizzarlo. Tutti i minorenni dovrebbero essere comunque assistiti da un adulto responsabile nella lettura dettagliata delle istruzioni per l'uso di Dreamcast, prima di iniziare a giocare con l'apparecchio. Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici. Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

Per la vostra Salute

- Sedetevi lontano dallo schermo del televisore, utilizzando l'intera lunghezza dei cavi della Console. Vi consigliamo di sedervi almeno a 2 metri di distanza dallo schermo del televisore.
- Se possibile, visualizzare il gioco su uno schermo televisivo di piccole dimensioni.
- Evitate di giocare se vi sentite stanchi, oppure se avete dormito poco.
- Accertatevi che la stanza in cui intendete giocare sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 minuti ogni ora durante i videogiochi.

COME INIZIARE

Questo GD-ROM può essere usato esclusivamente con il Dreamcast System. Non tentare di usare il GD-Rom su lettori CD di diverso tipo - in caso contrario si rischia di danneggiare cuffie e diffusori audio.

1. Impostare il sistema Dreamcast in base alle istruzioni date nel manuale di Istruzioni in dotazione con il vostro Dreamcast System. Inserire il Controller 1. In presenza di 2-4 giocatori, inserire anche i Controller 2-4.
2. Inserire il GD-ROM di Dreamcast nell'apposita rientranza all'interno del vano disco per CD, con il lato etichettato rivolto verso l'alto. Ora chiudere il coperchio vano disco.
3. Premere il Tasto Power (Alimentazione) per caricare il gioco. Il gioco prende il via dopo la schermata con il logo Dreamcast. Se sullo schermo non appare nulla, spegnere il sistema e controllare di averlo predisposto correttamente.
4. Se desiderate fermare un gioco in fase di svolgimento, oppure se il gioco finisce e voi volete ricominciarlo, premere simultaneamente A, B, X, Y e Avvio (Start) per tornare alla schermata col titolo del gioco. Premere simultaneamente A, B, X, Y e Avvio (Start) ancora una volta per tornare al pannello di controllo di Dreamcast.
5. Se accendete la corrente senza inserire il GD, su schermo appare il pannello di controllo di Dreamcast. Se desiderate iniziare un gioco, inserire il GD-ROM di Dreamcast nell'unità. Ora il gioco si carica in modo automatico.

Importante: Il vostro GD-ROM Dreamcast contiene un codice di sicurezza che permette la lettura del disco. Tenere il disco sempre pulito e maneggiarlo con cura. Se il Dreamcast System ha difficoltà a leggere il disco, estrarre il disco e passarlo attentamente con un panno, partendo dal centro e proseguendo in linea retta verso i bordi.

COME MANEGGIARE IL GD-ROM DI DREAMCAST

- Il GD-ROM di Dreamcast è realizzato esclusivamente per uso sul Dreamcast System.
- Cercare di non sporcare né graffiare la superficie del GD-ROM.
- Non lasciare il disco esposto alla luce diretta del sole o vicino ad un termosifone o ad altre sorgenti di calore.

AVISO DE EPILEPSIA

Queira ler o manual e especialmente este parágrafo, antes de usar o sistema de jogos de vídeo ou de deixar os seus filhos usá-lo. Um adulto responsável deve ler e explicar aos menores/jovens as instruções de operação da Dreamcast antes de autorizar que usem este sistema. Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epilépticos ou perda de consciência quando expostas a certas luzes intermitentes ou padrões de luzes na vida do dia a dia. Tais pessoas podem ter um ataque enquanto vêem certas imagens de televisão ou enquanto jogam certos jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que a pessoa não tenha um historial médico de epilepsia ou nunca tenha tido um ataque epiléptico. Certas condições podem induzir sintomas epilépticos não detectados mesmo em pessoas que não tenham um historial de ataques ou epilepsia. Se você ou alguém da sua família tiverem tido alguma vez sintomas relacionados com epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar. Aconselhamos os pais a vigiar os filhos enquanto estes jogam jogos de vídeo. Se você ou o seu filho tiverem alguns dos seguintes sintomas: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsão, deixe IMEDIATAMENTE de jogar e consulte o seu médico.

Para a Sua Saúde

- Aconselhamos que se sente a uma distância de pelo menos 2 metros do ecrã de televisão.
- De preferência, o jogo deve ser exibido num ecrã de televisão pequeno.
- Evite jogar se estiver cansado ou se não tiver dormido o suficiente.
- Certifique-se de que a sala onde está a jogar está bem iluminada.
- Descanse pelo menos 10 minutos por hora enquanto joga qualquer jogo de vídeo.

COMO PRINCIPIAR

Este GD-ROM só pode ser usado com o Sistema Dreamcast. Não tente jogar este GD-Rom em qualquer unidade de CD - se o fizer pode danificar os auscultadores e os altifalantes.

1. Monte o seu sistema Dreamcast seguindo as instruções no seu Manual de Instruções do Sistema Dreamcast. Ligue o comando 1. Para os jogos de 2-4 jogadores, ligue também os comandos 2-4.
2. Coloque o GD-ROM Dreamcast, com o rótulo voltado para cima, no leitor de CD e feche a tampa.
3. Pressione o Botão de Energia (Power Button) para carregar o jogo. O jogo começa após o ecrã do logotipo Dreamcast aparecer. Se nada aparecer, DESLIGUE o sistema e certifique-se de que está bem montado.
4. Se desejar parar o jogo que estiver a ser exibido ou o jogo terminar e você desejar recomeçar, pressione A, B, X, Y e Start simultaneamente para voltar para o ecrã do título do jogo. Pressione A, B, X, Y e Start simultaneamente outra vez para voltar para o painel de comando Dreamcast.
5. Se ligar a energia sem introduzir um GD, o painel de comando Dreamcast aparecerá. Se desejar jogar um jogo, coloque o GD-ROM Dreamcast na unidade e o jogo carregará automaticamente.

Importante: O seu GD-ROM Dreamcast contém um código de segurança que ajuda o disco a ser lido. O disco deve ser mantido limpo e manuseado com cuidado. Se o seu Sistema Dreamcast tiver problemas em ler o disco, retire o disco e limpe-o cuidadosamente, começando do centro do disco e limpando para fora na direcção da extremidade.

COMO MANUSEAR O SEU GD-ROM DREAMCAST

- O GD-ROM Dreamcast destina-se a ser usado exclusivamente com o Sistema Dreamcast.
- Certifique-se de que a superfície do GD-ROM é mantida limpa e sem riscos.
- Não o deixe à luz directa do sol ou perto de um radiador ou de outra fonte de calor.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Lees de handleiding en met name deze alinea door voordat u dit videospelletjessysteem gebruikt of uw kinderen toestaat het te gebruiken. Een verantwoordelijke volwassene dient de bedieningsinstructies van de Dreamcast door te nemen met minderjarigen voordat hen wordt toegestaan met het spel te beginnen. Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad. Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen. Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

Omwille van uw Gezondheid

- Ga op afstand van het televisiescherm zitten, zo ver als de lengte van de Controller kabel dat toestaat. Wij raden u aan minstens 2 meter van het televisiescherm af te zitten.
- Speel het spelletje het liefst op een klein televisiescherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 minuten rusten.

VAN START GAAN

Deze GD-ROM mag alleen met het Dreamcast Systeem worden gebruikt. Probeer niet om deze GD-Rom op een andere CD speler te spelen – hierdoor kunnen uw hoofdtelefoon en speakers namelijk beschadigd worden.

1. Zet uw Dreamcast systeem op door de instructies in uw Dreamcast Systeem handleiding op te volgen. Steek Control pad 1 in. Steek voor spelletjes met 2-4 spelers tevens pads 2-4 in.
2. Plaats de Dreamcast GD-ROM met het label naar boven in de uitholling van het CD laadje en doe het dekseltje dicht.
3. Druk op de Power knop om het spelletje te laden. Het spelletje begint na het Dreamcast logo scherm. Als er niets verschijnt, zet het systeem dan UIT en zorg ervoor dat het juist is opgezet.
4. Als u een spelletje dat in uitvoer is wilt stopzetten of het spelletje loopt ten einde en u wilt het weer opstarten, druk dan tegelijkertijd op A, B, X, Y en Start om naar het spelletjestitelscherm terug te keren. Druk nogmaals tegelijkertijd op A, B, X, Y en Start om naar het Dreamcast bedieningspaneel terug te keren.
5. Als u inschakelt zonder een GD in te steken, verschijnt het Dreamcast bedieningspaneel. Als u een spelletje wilt spelen, plaats de Dreamcast GD-RM dan in het apparaat en het spelletje zal automatisch worden geboot.

Belangrijk: Uw Dreamcast GD-ROM bevat een beveiligingscode die het mogelijk maakt om de disc te lezen. Zorg ervoor dat de disc wordt schoongehouden en ga er voorzichtig mee om. Als uw Dreamcast Systeem moeite heeft met het lezen van de disc, verwijder de disc dan en veeg hem zorgvuldig af, waarbij u in het midden van de disc begint en naar de rand toe afveegt.

OMGAAN MET UW DREAMCAST GD-ROM

- De Dreamcast GD-ROM is bedoeld voor exclusief gebruik met het Dreamcast Systeem.
- Zorg ervoor dat de oppervlakte van de GD-ROM vrij is van vuil en krassen.
- Laat hem niet in direct zonlicht of in de buurt van een radiator of andere warmtebron staan.

EPILEPSIVARNING

Läs handboken och i synnerhet detta avsnitt innan du använder detta videospel eller tillåter ditt barn använda spelet. En ansvarsfull vuxen person bör gå igenom användarinstruktionerna för Dreamcast-spelet med minderåriga innan de tillåts att spela. Vissa personer har större benägenhet för epileptiska anfall eller medvetslöshet när de utsätts för snabbt blinkande ljus eller ljusmönster i det vardagliga livet. Sådana personer kan få anfall när de ser vissa TV-bilder eller när de spelar vissa videospel. Detta kan hända även om personen aldrig tidigare har haft epilepsi eller ett epileptiskt anfall. Om du eller någon i din familj har haft symtom kopplade till epilepsi (anfall eller medvetslöshet) i samband med blinkande ljus bör du rådfråga en läkare innan apparaten används. Vi rekommenderar att föräldrar övervakar barn som spelar videospel. Om du eller dina barn upplever något av följande symtom: yrsel, suddig syn, ögon- eller muskelryckningar, medvetslöshet, förvirring eller ofrivilliga rörelser eller spasmer, ska du de OMEDELBART sluta använda apparaten och uppsöka en läkare.

För din hälsa

- Sitt långt ifrån TV:n, så långt som konsolens kabel tillåter. Vi rekommenderar att du sitter minst 2 meter från TV-skärmen.
- Spelet skall helst spelas på en liten TV-skärm.
- Undvik att spela om du är trött eller har sovit för lite.
- Se till att rummet har tillräcklig belysning.
- Vila minst 10 minuter för varje timme du spelar, oavsett vilket spel du använder.

STARTA SPELET

Denna GD-ROM-skiva kan endast användas med Dreamcast-System. Försök inte att använda denna GD-Rom-skiva på en annan CD-spelare - detta kan skada hörlurar och högtalare.

1. Installera ditt Dreamcast-system genom att följa instruktionerna i handboken för Dreamcast-System. Anslut Control pad 1. För spel med 2-4 spelare, anslut även pads 2-4.
2. Placera Dreamcast GD-ROM, med etiketten upp, i CD-spelaren och stäng luckan.
3. Tryck på Power för att ladda spelet. Spelet startar efter att Dreamcast logon har visats. Om ingenting händer, tryck på OFF och se till att inställningen är korrekt.
4. Om du önskar avsluta ett pågående spel eller om spelet slutar och du vill börja om, tryck ner A, B, X, Y och Start samtidigt för att återvända till spelets startbild. För att återvända till Dreamcasts kontrollpanel, tryck återigen ner A, B, X, Y och Start samtidigt.
5. Om du trycker på Power utan att föra in en GD visas Dreamcasts kontrollpanel. Om du vill spela ett spel, placera Dreamcast GD-ROM i enheten så startar spelet automatiskt.

OBS: På din Dreamcast GD-ROM finns en säkerhetskod som gör det möjligt för skivan att läsas av. Se till att skivan alltid är ren och hanteras varsamt. Om ditt Dreamcast-System har svårt att läsa av skivan, ta ut den och torka försiktigt av den genom att börja från mitten och torka rakt ut mot skivans kant.

HANTERING AV DREAMCAST GD-ROM

- Dreamcast GD-ROM är avsedd att uteslutande användas med Dreamcast-Systemet.
- Se till att GD-ROM-skivans yta inte blir smutsig eller repas.
- Låt den inte ligga i direkt solljus eller nära ett element eller andra värmekällor.

EPILEPSIADVARSEL

Læs venligst hele brugervejledningen og især dette afsnit før brug af dette videospilsystem, eller før børn får lov til at bruge det. En ansvarlig voksen bør altid gennemgå alle betjeningsinstruktionerne til Dreamcast-enheden med børn, før de får lov til at spille. Nogle mennesker oplever somme tider epileptiske anfald eller mister bevidstheden, når de udsættes for blinkende lys eller lysmønste i hverdagen. Disse mennesker kan få et epileptisk anfald, mens de ser visse tv-billeder eller spiller visse videospil. Dette kan ske, også selvom vedkommende ikke tidligere er blevet diagnosticeret som epileptiker eller aldrig har haft et epileptisk anfald. Visse helbredstilstande kan fremkalde uopdagede epileptiske symptomer, selv hos personer, som ikke tidligere har fået diagnosticeret epilepsi eller haft et epileptisk anfald. Hvis du eller nogen i din familie nogen sinde har haft epileptiske symptomer (anfald eller mistet bevidstheden) som følge af blinkende lys, er det vigtigt at søge læge før brug af spillet. Det tilrådes, at forædre overvåger børns brug af videospil. Hvis et barn oplever nogen af følgende symptomer, skal brug af spillet STRAKS ophøre, og man skal søge lægehjælp: svimmelhed, sløret syn, øjen- eller muskeltrækninger, besvimelse, desorientering, enhver form for ukontrolleret bevægelse eller krampetrækning.

Skån dig selv ved at

- Sidde i god afstand fra tv-skærmen, og helst så langt som kablet til styreenheden muliggør. Det anbefales at sidde mindst 2 m fra tv-skærmen.
- Spille spillet på en lille tv-skærm så vidt muligt.
- Undgå at spille, hvis du er træt eller ikke har sovet ret meget.
- Sørge for, at lyset i rummet, hvor du spiller, er godt.
- Tage mindst 10 minutters pause pr. times videospil.

SÅDAN KOMMER DU I GANG

Denne GD-ROM kan kun bruges med Dreamcast-systemet. Forsøg ikke at afspille denne GD-ROM i nogen anden CD-afspiller, da dette kan beskadige hovedtelefoner og højttalere.

1. Forbered Dreamcast-systemet som beskrevet i brugervejledningen til systemet. Tilslut styreenhed 1. Hvis der er 2-4 spillere, tilsluttes også styreenhed 2-4.
2. Sæt GD-ROM'EN i skålen i Dreamcast-systemets CD-bakke med mærkaten opad, og luk låget.
3. Tryk på tænd-knappen for at indlæse spillet. Spillet startes efter Dreamcast-logoskærmen. Hvis der ikke vises noget på skærmen, skal du slukke systemet og sikre dig, at alt er korrekt tilsluttet.
4. Hvis du vil stoppe et spil, som er i gang, eller hvis spillet stopper, og du vil fortsætte, skal du trykke på A, B, X, Y og Start samtidig for at vende tilbage til spillets titelskærm. Tryk igen på A, B, X, Y og Start samtidig for at vende tilbage til Dreamcast-styrepanelet.
5. Hvis du tænder for strømmen uden at sætte en GD i, vises Dreamcast-styrepanelet. Hvis du vil spille et spil, skal du sætte Dreamcast-GD-ROM'en i enheden, hvorefter spillet starter automatisk.

Vigtigt: Din Dreamcast-GD-ROM indeholder en sikkerhedskode, som gør det muligt at aflæse disken. Sørg for, at disken altid er ren, og håndtér den forsigtigt. Hvis dit Dreamcast-system har problemer med at læse disken, skal du tage den ud og tørre den forsigtigt af fra midten og direkte ud mod kanten.

HÅNDTERING AF DIN DREAMCAST-GD-ROM

- Dreamcast-GD-ROM'en er udelukkende beregnet til brug med Dreamcast-systemet.
- Sørg for at holde GD-ROM-diskens overflade fri for snavs og ridser.
- Efterlad ikke GD-ROM'en i direkte solly eller i nærheden af en radiator eller andre varmekilder.

EPILEPSIADVARSEL

Les manualen, og særlig dette avsnittet, før du eller dine barn begynner å bruke dette tv-spillsystemet. En ansvarlig voksen bør gjennomgå styringsinstruksjonene med barn før de får lov til å spille. Enkelte mennesker kan få epileptiske anfall eller besvime, når de utsettes for blinkende lys eller lysmønstre. De kan få anfall når de ser visse typer tv-bilder eller spiller visse tv-spill. Dette kan skje selv om vedkommende ikke har hatt epileptiske anfall tidligere. Enkelte tilstander kan fremkalle latente epileptiske symptomer hos personer som ikke tidligere har hatt anfall eller epilepsi. Hvis du, eller noen andre i familien din har opplevd epileptiske symptomer (anfall eller besvimelser) i forbindelse med blinkende lys, bør du kontakte en lege før du begynner å spille. Vi anbefaler at foreldre kontrollerer barnas bruk av tv-spill. Hvis du eller barnet ditt opplever ett eller flere av disse symptomene; svimmelhet, uskarpt syn, øye- eller muskeltrekninger, besvimelser, ufrivillige bevegelser eller krampetrekninger, må du avbryte spillet UMIDDELBART og kontakte lege.

Beskytt helsen:

- Sitt så langt unna tv-skjermen som ledningen til håndkontrollen tillater. Vi anbefaler at du sitter minst 2 meter unna skjermen.
- Spillet skal fortrinnsvis foregå på en liten skjerm.
- Ikke spill hvis du er sliten eller mangler søvn.
- Påse at rommet der du spiller, er godt opplyst.
- Ta en hvilepause på 10 minutter for hver time du spiller.

OPPSTART

Denne GD-ROMen kan bare brukes med Dreamcast systemet. Ikke prøv å spille den på en annen CD-spiller, da dette kan føre til skader på hodetelefoner og høyttalere.

1. Dreamcast-systemet installeres ved å følge instruksjonene i instruksjonshåndboken. Kople til håndkontroll 1. For spill med 2-4 spillere, kopler du også til håndkontrollene 2-4.
2. Sett inn GD-ROMen med skriftsiden opp. Lukk GD-lokket.
3. Trykk på Power-knappen for å laste spillet. Spillet starter etter at skjermen med Dreamcast-logoen vises. Hvis ingenting vises, slår du av systemet og kontrollerer at det er korrekt installert.
4. Hvis du vil stanse et spill som er i gang, eller spillet er ferdig og du vil starte på nytt, trykker du A, B, X, Y og Start samtidig. Dette bringer deg tilbake til startsiden. Trykk A, B, X, Y og Start på nytt, hvis du vil tilbake til kontrollpanelet.
5. Hvis du starter systemet uten å sette inn en GD, vises kontrollpanelet. Hvis du vil spille, setter du GD ROMen i enheten, og spillet starter automatisk.

Viktig: GD-ROMen inneholder en sikkerhetskode som gjør at platen kan leses. Pass på at platen er ren, og behandle den forsiktig. Hvis systemet har problemer med å lese fra platen, må du ta den ut og tørke den forsiktig. Tørk fra midten, og utover mot kanten i en rett linje.

BRUK AV DREAMCAST GD-ROMen

- Dreamcast GD-ROMen skal kun brukes med Dreamcast systemet.
- Hold overflaten fri for smuss og riper.
- Ikke la den ligge i sollys, eller nær en radiator eller andre varmekilder.

VAROITUS

Lue tämä käyttöopas ja erityisesti tämä kappale, ennen kuin käytät pelikonsolijärjestelmää tai annat lastesi käyttää sitä. Vastuuntuntoisen aikuisen tulisi käydä Dreamcastin käyttöohjeet läpi yhdessä lasten ja nuorten kanssa ennen pelin aloittamista. Jotkut henkilöt voivat saada epileptisiä kohtauksia tai menettää tajuntansa, kun he altistuvat jokapäiväisessä elämässä välkkyville valoille ja valokuvioille. Tällaiset henkilöt voivat saada kohtauksen, kun he katsovat tietynlaisia televisiokuvia tai pelaavat tietynlaisia videopelejä. Jopa henkilöt, joilla ei aikaisemmin ole ollut todettua epilepsiaa tai epileptisiä kohtauksia, voivat saada kohtauksen altistuessaan tietyille olosuhteille. Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on ollut epilepsiaan liittyviä oireita (kohtauksia tai tajunnan menetyksiä) välkkyvien valojen takia, ota yhteys lääkäriin ennen pelaamista. Vanhempien tulisi valvoa lastensa pelikonsolin käyttöä. Jos sinulla tai lapsellasi ilmenee oireita, kuten huimausta, näön sumentumista, silmien tai lihasten nykimistä, tajunnan menetystä, sekavuutta, tahdosta riippumattomia liikkeitä tai kouristuksia, lopeta pelikonsolin käyttö VÄLITTÖMÄSTI ja ota yhteys lääkäriin.

Terveytesi vuoksi:

- Istu vähintään ohjaimen kaapelin pituuden päässä televisioruudusta. Suosittelemme, että välimatkasi televisioon on vähintään kaksi metriä.
- Pelaa peliä mieluiten pienellä televisioruudulla.
- Vältä pelaamista, jos olet väsynyt tai et ole nukkunut tarpeeksi.
- Varmista, että huone, jossa pelaat, on valaistu hyvin.
- Lepää pelattaessa kerran tunnissa vähintään kymmenen minuuttia.

ALOITTAMINEN

Tätä GD-ROM-levyä voi käyttää ainoastaan Dreamcast-järjestelmän kanssa. Älä yritä käyttää GD-Rom-levyä missään muussa CD-soittimessa — tämä voi vahingoittaa kuulokkeita ja kaiuttimia.

1. Asenna Dreamcast-järjestelmä sen käyttöoppaan ohjeiden mukaan. Kytke konsoliin ohjain 1. Jos haluat pelata 2—4 pelaajan pelejä, kytke myös ohjaimet 2—4.
2. Sijoita Dreamcast-GD-ROM etikettipuoli ylöspäin CD-alustalle ja sulje konsolin kansi.
3. Lataa peli painamalla virtakytkintä. Peli alkaa Dreamcastin logoruudun jälkeen. Jos mitään ei tule näkyviin, käännä järjestelmä POIS PÄÄLTÄ ja varmista, että se on asetettu oikein.
4. Jos haluat lopettaa käynnissä olevan pelin tai peli loppuu ja haluat käynnistää sen uudelleen, voit palata pelin otsikkoruutuun painamalla samanaikaisesti A-, B-, X-, Y- ja Start-painikkeita. Jos haluat palata Dreamcastin ohjauspaneeliin, paina A-, B-, X-, Y- ja Start-painikkeita uudelleen samanaikaisesti.
5. Jos käynnistät laitteen ilman GD-levyä, näkyviin tulee Dreamcastin ohjauspaneeli. Jos haluat pelata peliä, aseta Dreamcast GD-ROM -levy konsoliin, jolloin peli alkaa automaattisesti.

Tärkeää: Dreamcast GD-ROM -levy sisältää suojauskoodin, jonka avulla levy luetaan. Pidä levy puhtaana ja käsittele sitä varovasti. Jos Dreamcast-järjestelmällä on vaikeuksia levyn lukemisessa, poista levy konsolista ja pyyhi se varovasti puhtaaksi. Aloita levyn pyyhkiminen sen keskeltä ja pyyhi suoraan levyn reunaa kohti.

DREAMCAST GD-ROM -LEVYN KÄSITTELEMINEN

- Dreamcast GD-ROM -levyä voi käyttää vain Dreamcast-järjestelmässä.
- Varo, että GD-ROM-levyn pinta ei likaannu tai naarmuunnu.
- Älä jätä levyä suoraan auringonvaloon tai patterin tai muun lämpölähteen lähelle.

AÐVÖRUN VARÐANDI FLOGAVEIKI.

Góðfúslega lesið handbókina og þá sérstaklega þessa málsgrein áður en þið notið þennan myndbandsleik eða leyfið börnum ykkar að nota hann. Ábyrgur fullorðinn aðili ætti að fara yfir notkunarreglur Dreamcast með börnum og unglingum áður en heimilað er að leika. Sumt fólk er næmt fyrir flogaveikisköstum eða kann að missa meðvitund þegar að því er beint vissum leifturljósum eða ljósbrigðum hversdagslífsins. Kann það að fá kast þegar það horfir á vissar sjónvarpsmyndir eða myndbandsleiki. Þetta getur komið fyrir jafnvel þótt ekki sé vitað um neina sjúkdómssögu flogaveiki eða flogaveikiskröst. Viss skilyrði kunna að leiða til áður óþekktra flogaveikiseinkenna jafnvel hjá fólki, sem ekki hefur fengið þau áður. Ef þið eða einhverjir innan fjölskyldunnar hafið einhvern tíma haft flogaveikiseinkenni (köst eða meðvitundarleysi) vegna leifturljósa ber að afla læknisráða áður en leikið er.
Við ráðleggjum foreldrum að fylgjast með notkun barna sinna á myndbandsleikjum. TAFARLAUST ber að hætta leik og leita til læknis ef vart verður einhverra eftirfarandi sjúkdómseinkenna: svima, sjóndepru, vipru augna eða vöðva, meðvitundarleysis, áttamissis, hverskyns óeðlilegra hreyfinga eða krampa.

Heilsunnar vegna ber að gera eftirfarandi

- sitja jafn langt frá sjónvarpsskjánum og lengd stjórnkapalsins leyfir,
- helst ætti leikurinn að fara fram á litlum sjónvarpsskjá,
- forðast að leika ef þið eruð þreytt eða hafið ekki sofið lengi,
- ganga úr skugga um að herbergið þar sem leikið er sé vel lýst,
- hvílast a.m.k. 10 mínútur á klukkustund þegar verið er í myndbandsleikjum.

GANGSETNING.

GD-ROM (lesminni) þetta er eingöngu hægt að nota með Dreamcast kerfinu. Reynið ekki að nota það á neinum öðrum geislaspilara því það gæti skemmt heyrnartólin og hátalarana.

1. Setjið Dreamcast kerfið upp eins og segir í notkunarreglum handbókarinnar. Tengið stýringu 1. Þegar 2-4 spila þarf einnig að tengja stýringar 2-4.
2. Setjið Dreamcast GD-ROM með miðanum upp ofan í geisladiskahólfið og lokið.
3. Ýtið á Power-hnappinn til að virkja leikinn. Dreamcast skjárinn birtist og síðan hefst leikurinn. Ef ekkert gerist skal slökkva á kerfinu (OFF) og ganga úr skugga um að það sé rétt sett upp.
4. Ef óskað er eftir að stöðva leik meðan hann er í gangi eða leik lýkur og þið viljið gangsetja hann á ný skal ýta samtímis á A,B,X,Y og Start (Byrja) til að fara aftur á titilskjá leiksins. Ýtið aftur samtímis á A,B,X,Y og Start til að fara aftur á stjórnskjá Dreamcast.
5. Ef þið setjið í samband án þess að koma GD fyrir birtist Dreamcast stjórnskjárinn. Ef þið viljið leika þarf að setja Dreamcast GD-ROM í tækið og leikurinn ræsist sjálfkrafa.

Áríðandi: Dreamcast GD-ROM er með öryggiskóta sem gerir það að verkum að hægt er að lesa diskinn. Gætið þess að halda disknum hreinum og meðhöndla hann varlega. Ef Dreamcast kerfið á í erfiðleikum með að lesa diskinn skal fjarlægja diskinn og þurrka hann vandlega, byrja frá miðjum disknum og þurrka beint út að kantinum.

MEÐHÖNDLUN DREAMCAST GD-ROM.

- Dreamcast GD-ROM er eingöngu ætlað til afnota með Dreamcast kerfinu.
- Gangið úr skugga um að yfirborð GD-ROM sé laust við óhreinindi og rispur.
- Látið GD-ROM ekki vera þar sem sól skín beint eða nærri ofni eða hita.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΓΙΑ ΕΠΙΛΗΨΙΑ

Παρακαλώ διαβάστε τις οδηγίες και ειδικά αυτή την παράγραφο, πριν χρησιμοποιήσετε αυτό το σύστημα παιχνιδομηχανής ή επιτρέψετε στα παιδιά σας να το χρησιμοποιήσουν. Ο υπεύθυνος ενήλικος οφείλει να μεταφέρει σε κάθε ανήλικο τις οδηγίες λειτουργίας τουDreamcast πριν του επιτρέψει να ξεκινήσει το παιχνίδι. Μερικοί άνθρωποι είναι επιδεκτικοί σε επιληπτική κρίση ή σε απώλεια συνείδησης όταν εκτεθούν σε κάποιας μορφής φωτεινές αναλαμπές, ή σε φωτεινά επαναλαμβανόμενα σήματα, στην καθημερινή τους ζωή! Τέτοια άτομα, μπορεί να πάθουν κρίση, παρακολουθώντας τηλεοπτικές εικόνες, ή παίζοντας κάποια βιντεοπαιχνίδια. Αυτό μπορεί να συμβεί ακόμα και αν το άτομο δεν έχει ιστορικό επιληψίας, ή δεν έχει πάθει ποτέ επιληπτική κρίση. Εάν εσείς ή κάποιος από την οικογένεια σας είχατε ποτέ συμπτώματα σχετιζόμενα με την επιληψία (κρίση, ή απώλεια συνείδησης) όταν εκτεθήκατε σε φωτεινές αναλαμπές συμβουλευτείτε τον γιατρό σας προτού να παίξετε. Συμβουλεύουμε τους γονείς να παρακολουθούν την χρήση των βιντεοπαιχνιδιών από τα παιδιά τους. Εάν εσείς, ή το παιδί σας παρουσιάζετε τα παρακάτω συμπτώματα : ζάλη, θολή όραση, τραβήγματα ή σπασμούς στους μυς των ματιών, απώλεια συνείδησης, αποπροσανατολισμό, οποιαδήποτε ακούσια κίνηση ή σπασμό ενώσω παίζετε βιντεοπαιχνίδια, διακόψτε αμέσως την χρήση και συμβουλευτείτε τον γιατρό σας.

ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΑΣ

- Καθίστε μακριά από την οθόνη της τηλεόρασης τόσο όσο επιτρέπουν το μήκος των καλωδίων των χειριστηρίων. Πρέπει να καθόσαστε σε απόσταση περίπου δύο μέτρων από την τηλεόραση.
- Είναι προτιμότερο να χρησιμοποιείτε για το παιχνίδι μια μικρή τηλεόραση.
- Αποφεύγετε να παίζετε αν είσαστε κουρασμένοι, ή αν σας λείπει ύπνος.
- Βεβαιωθείτε ότι το δωμάτιο στο οποίο παίζετε είναι καλά φωτισμένο.
- Για κάθε μία ώρα παιχνιδιού κάντε τουλάχιστον 10′ λεπτά διάλειμμα.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ

Αυτός ο GD-ROM δίσκος μπορεί να χρησιμοποιηθεί αποκλειστικά με το σύστημα Dreamcast. Μη δοκιμάσετε να παίξετε τον GD-ROM δίσκο σε άλλο μηχάνημα για CD, μπορεί να προκαλέσετε βλάβη στα ακουστικά ή στα μεγάφωνα.

1. Ξεκινήστε την χρήση του Dreamcast ακολουθώντας τις οδηγίες που περιλαμβάνονται στο φυλλάδιο των οδηγιών του. Συνδέστε ένα χειριστήριο. Για 2 έως 4 παίκτες συνδέστε 2 έως 4 χειριστήρια αντίστοιχα.
2. Τοποθετήστε τον GD-ROM με την τυπωμένη πλευρά πάνω, στη θέση του και κλείστε το πορτάκι.
3. Πιέστε τον διακόπτη που γράφει Power για να ανάψει το μηχάνημα και να φορτώσει το παιχνίδι. Το παιχνίδι αρχίζει μετά την εμφάνιση του λογότυπου τουDreamcast στην οθόνη. Εάν δεν εμφανίζεται τίποτα σβήστε το σύστημα και σιγουρευτείτε ότι είναι τοποθετημένο και συνδεδεμένο σωστά.
4. Εάν θέλετε να σταματήσετε το παιχνίδι ενώ βρίσκεται σε εξέλιξη ή να το ξαναξεκινήσετε αφού τελειώσει, πατήστε A, B, X, Y και Start ταυτόχρονα για να γυρίσετε στην οθόνη τίτλων και επαναλάβετε για να γυρίσετε στην οθόνη ελέγχου του Dreamcast.
5. Εάν ανάψετε το μηχάνημα χωρίς να βάλετε τον δίσκο εμφανίζεται η οθόνη ελέγχου τουDreamcast. Εάν θέλετε να παίξετε τοποθετήστε ένα δίσκο και το παιχνίδι θα ξεκινήσει αυτόματα.

Σημαντικό: Ο Dreamcast GD-ROM δίσκος σας περιλαμβάνει έναν κώδικα ασφαλείας που του επιτρέπει να διαβαστεί. Σιγουρευτείτε ότι διατηρείτε τον δίσκο καθαρό και πιάνετε τον με προσοχή. Εάν τοDreamcast δυσκολεύεται να διαβάσει τον δίσκο, βγάλτε τον δίσκο και καθαρίστε τον προσεκτικά με κινήσεις από το κέντρο προς την περιφέρεια του δίσκου.

ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟΝ DREAMCAST GD-ROM ΔΙΣΚΟ ΣΑΣ

- Ο Dreamcast GD-ROM δίσκος προορίζεται για χρήση αποκλειστικά με τοDreamcast.
- Βεβαιωθείτε ότι διατηρείτε την επιφάνεια του δίσκου ελεύθερη από βρομιές και γδαρσίματα.
- Μην τον αφήνετε στον ήλιο ή στο καλοριφέρ ή κοντά σε άλλη πηγή θερμότητας.

Thank you for purchasing Buggy Heat! Please note that this software is designed only for use with the Dreamcast console. Be sure to read this instruction manual thoroughly before you start playing Buggy Heat.

CONTENTS

How to play 16
Starting the Game 18
Selecting the mode 19
Championship 20
How to interpret the screen 23
Pause menu 24
Replay 25
Time Attack 26
VS Game 28
Level Checker 30
Practice 31
Options 32
Garage & Library 33
Internet 34

Be wild and dynamic when speeding along the road!

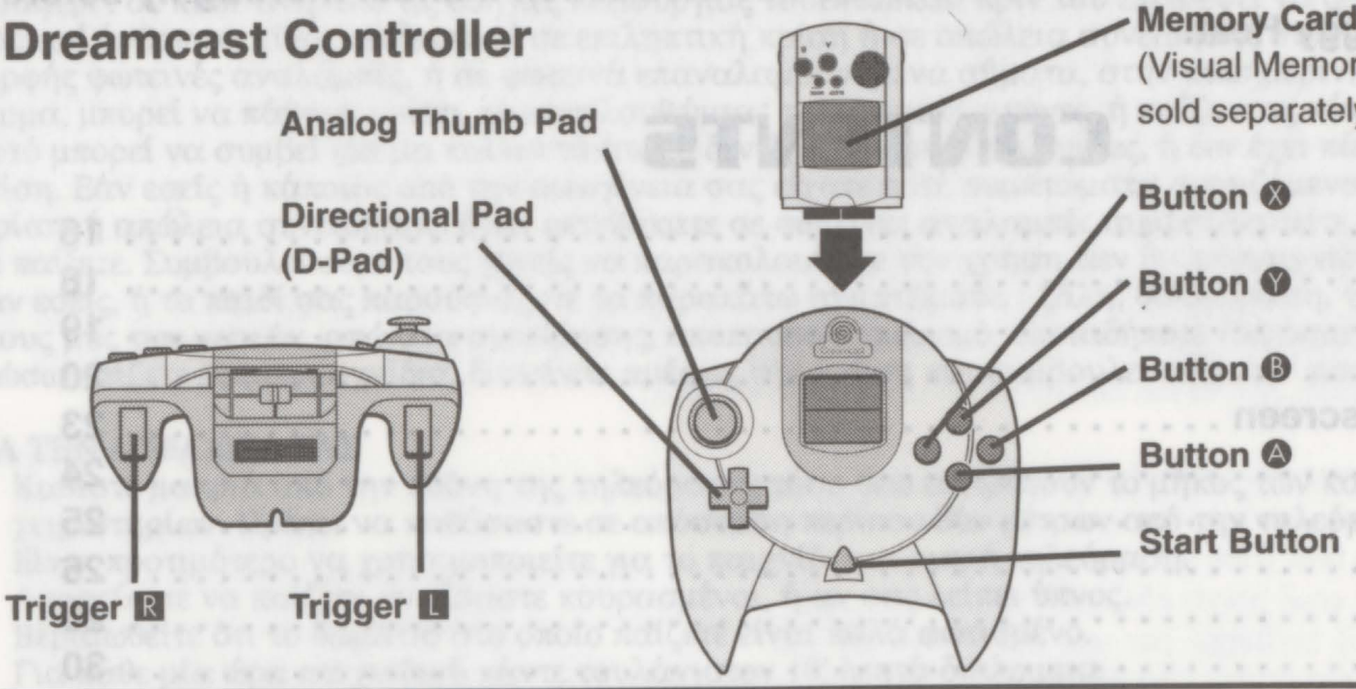
Buggies...the ultimate customised machines built to conqueror all road surfaces using their features of being light but tough. Control a buggy made for driving off-road and beat your opponents to become the champion. This is realistic off-road racing!

A special "AI system" is included for saving and studying the player's racing technique. You can use this to develop a driver and then you're ready to challenge your friends to a race!

• This software is for 1-2 players. • Before you switch on the power, please connect the Dreamcast peripherals to the console. • If you wish to reset the Dreamcast, press Buttons Ⓐ+Ⓑ+Ⓧ+Ⓨ and the START Button during the game. This will return you to the main menu screen. • This software requires a Visual Memory unit (VM) for saving Auto-pilot Data and Replay data (see P.23).

OPERATION

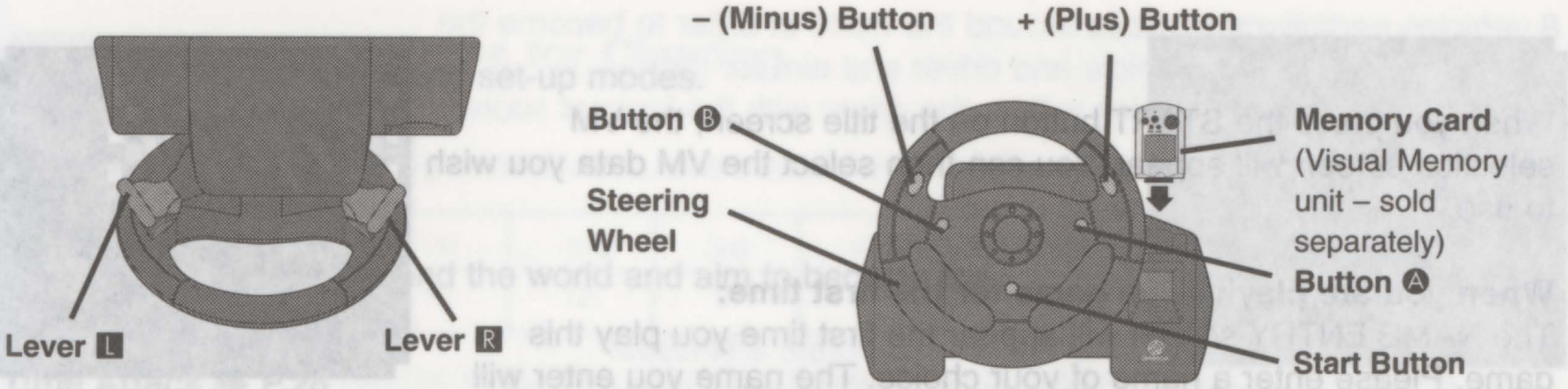
Dreamcast Controller



Buttons	Move
Analog Thumb Pad	Steer (analog)
Directional Pad	Steer (digital)
Button A	Shift Up (Move up through the gears)
Button B	Handbrake
Button X	Shift Down (will automatically enter reverse gear when traveling at less than 20km/h)
Button Y	Enters reverse gear automatically when travelling at less than 20km/h (reverses while holding down)
Left Trigger	Brake
Right Trigger	Accelerator
Start Button	Starts game, pauses game, restarts game

▲ If you have selected Automatic, shifting up and down of the gears will occur automatically
▲ Reverse gear will be entered when travelling at less than 20km/h. It is useful when you crash into a post or wall.
▲ If you insert a "Vibration Pack" (sold separately) into Expansion slot 2, you can feel the vehicle's movements.
▲ For 2 players, you will need to purchase an extra controller
▲ The button configuration is based on the type A (default) set-up. You can change this by selecting 'Key Setting' from 'Options' (See P.32)
▲ When switching the console on, do not press the Digital/Analog Thumb Pad or the L/R triggers. Pressing these can cause positioning problems that may affect the handling of your vehicle.

Race Controller



	Operation
Handle	Steering (analog)
Button A	Hand Brake
Button B	Enters Reverse gear when travelling under 20km/h. (Reverses when pushing)
+ (Plus) Button	Shift Up (Moves up through the gears)
- (Minus) Button	Shift Down (will enter reverse gear if under 20km/h)
Left Trigger	Brake
Right Trigger	Accelerator
Start Button	Start Game/Pause/Remove Pause

▲ If you have selected Automatic, shifting up and down of the gears will occur automatically

▲ Reverse gear will be entered when travelling at less than 20km/h. It is useful when you crash into a post or wall.

▲ You can not use the "Vibration Pack" with the Race Controller.

▲ For 2 players you will need to purchase an extra controller.

▲ The button configuration is based on the type A (default) set-up. You can change this by selecting 'Key Setting' from 'Options' (See P.32)

▲ Please do not touch the handle or the L/R triggers when switching the console on. By moving these you risk positioning problems which may affect your vehicle's performance. If such a problem occurs please switch the console off remembering not to touch the keys when you switch it back on.

▲ We cannot guarantee that unofficial Dreamcast controllers will work.

START GAME

When you press the START button on the title screen, the VM selection screen will appear. You can then select the VM data you wish to use.

When you are playing the game for the first time:
The NAME ENTRY screen will appear the first time you play this game. Please enter a name of your choice. The name you enter will be used as the system file name and for records.

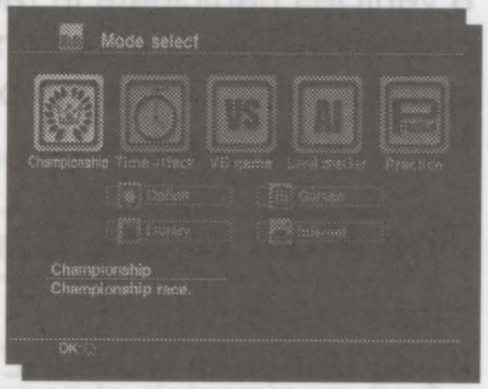
When you wish to continue a game from where you last finished:
If you wish to continue your previous game, please select the file from the VM where it has been saved.

▲ To save/load data you need a VM (sold separately)
▲ While saving or loading, please do not switch the console off or remove the VM, the controller or any other peripheral.
▲ System data (game progress, name entered, option settings etc) will automatically be saved. If you insert or remove the VM during the game, your data may not be saved/loaded correctly.
▲ The garage set up and driver results will be saved as AI data.
▲ The length of the replay data will depend on the race. (The number of blocks will not change.) If you exceed the length of time that you can save for, you will not be able to watch the full raceor may find that the contents of the race are different.

NUMBER OF BLOCKS NECESSARY FOR THIS GAME

System Data:	9 blocks
AI data (garage set up and AI results):	56 blocks/vehicle
Replay Data:	90 blocks/race (maximum 6 minutes)

SELECT MODE



There are 5 main modes and set-up modes.

Main Mode

Championship ➠ P.20
Race in tournaments around the world and aim to become the champion.

Time Attack ➠ P.26
Aim for a top time. Learn the course and raise your AI data (driver).

VS Game ➠ P.28
Compete with your friends or among AI data.

Level Checker ➠ P.30
Confirm the results of the raising level of your AI data (driver) through the practicing of Time Attack. Take a test to raise the level of your AI data.

Practice ➠ P.31
You can race freely on a huge course consisting of different road conditions.

Set Up Mode

Option ➠ P.32
You can change the game settings, controller and sound set-up.

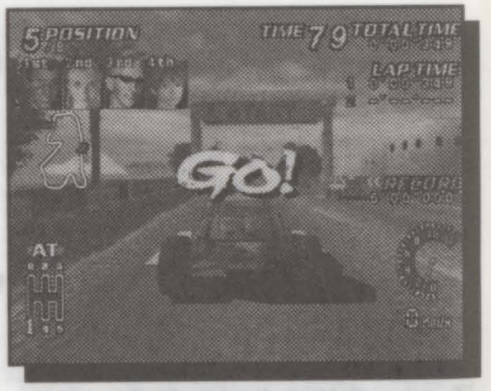
Garage ➠ P.33
Set up the tuning or painting of your vehicle.

Library ➠ P.33
You can watch replay data or view past records. You can also confirm your vehicle and driver profiles.

Internet ➠ P.34
Visit the BUGGY HEAT home page.

CHAMPIONSHIP

8 vehicles participate in races around the world in order to become the champion. Select your vehicle and driver and aim for the championship. The champion will be the driver with the highest score from a total 13 races.

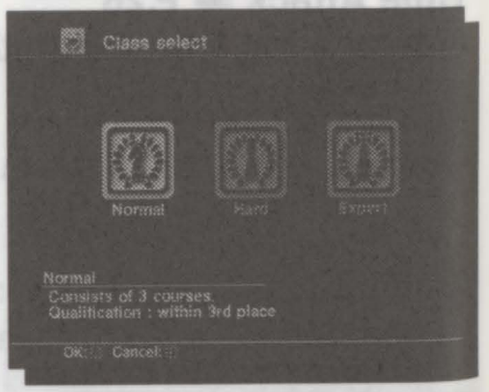


The Flow of the Championship

Class Select:

If you start from NORMAL, you need to complete 3 classes.
If you finish in the top 3 you will clear the class and proceed to the next class. Each class has a different difficulty level (skill of opponents) and number of races.

▲ Your progress will be automatically saved each time you finish a class. If you leave the mode before completing the class, you must start again from the first race of the class.



Car Select:

1. Select a vehicle and driver from the 8 available. Note that you cannot change the combination of vehicle and driver. You can load AI data from the VM. You cannot change your vehicle in the middle of a class.
2. You can choose automatic (AT) or manual (MT) transmission. For vehicles on your VM you can also select Auto-pilot (see P.31).

Course Information:

You can view information such as the style of the course as well as the necessary rankings for clearing the class. Depending on the race, the weather may change as well. If you select GARAGE before a race, you can change your vehicle settings.

Race

If you are ready you can start racing.

▲ You will start in 8th position but this will change as you go along depending on the results of your previous finishing position.

CHAMPIONSHIP

Scores and Conditions for Clearing

Points

Depending on your ranking in each race, you can obtain the following points.

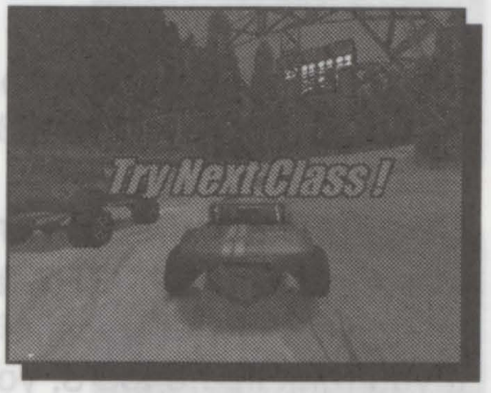
	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th
Points	16	12	9	6	4	2	1	0

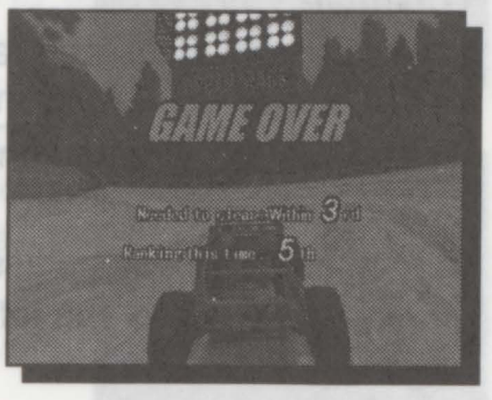
If you finish the required races in each class, your overall score will be used to determine a final ranking.

Courses and Classes

The races (courses) for each class are arranged in the following way:
For example, for the NORMAL class you need to complete 3 races and rank in the top 3 to proceed to HARD class. If you quit the mode after clearing a class, you can recontinue from the next race in the next class.

	Normal	➠	Hard	➠	Expert
France	---	3rd or above	(1)	3rd or above	(1)
USA	(1)		--		(2)
Egypt	(2)		(2)		(3)
Russia	(3)		(3)		(4)
Peru	--		(4)		(5)
Japan	--		--		(6)



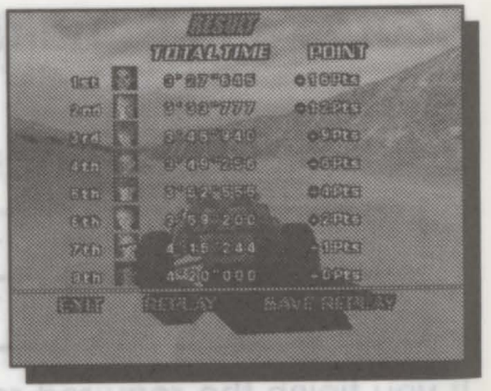


▲ Races will occur in the given order.

▲ If you finish each class without managing to make the top 3, it will be GAME OVER and you will not be able to proceed to the next class.

CHAMPIONSHIP

Ending a race and Game Over



Result:
If you complete the required number of laps, the results of your race will be displayed. After displaying your rank, time and points obtained, your overall ranking and score will be displayed. (Press up and down on the Directional Pad to change between these screens) If you select REPLAY you can watch a replay of your last race. If you press START during the replay, you will return to the result screen. Select SAVE REPLAY to save the replay so that it can be viewed in the future. Select EXIT to proceed to the next course or class.

▲ While the RESULT screen is displayed you cannot move your car. Please save your replay data each time because if you proceed without saving, your data will be lost.

Game Over

If you cannot reach the checkpoint in time and you run out of time or you do not make the top 3, it will be GAME OVER.

Conditions for Winning and Completing the Championship

Once all of the EXPERT races have been completed, the vehicle with the most points will be the champion and will receive a bonus.
If you rank in the top 3, you can select more vehicle colours from the GARAGE.
Regardless of class and rank, courses completed can be selected in TIME ATTACK and VS GAME modes.

▲ Your progress will automatically be saved in the system data each time you complete a class.

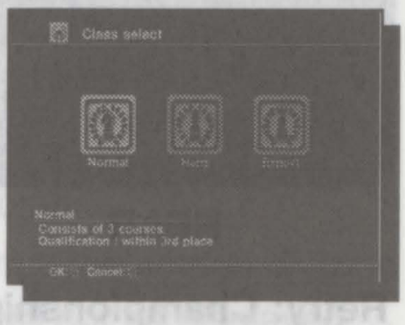
▲ After clearing each class (and after the automatic save), you can continue play from where you left off, even if you switch off the power.

GAME WINDOW

Reading the Screen during Races

Reading the screen

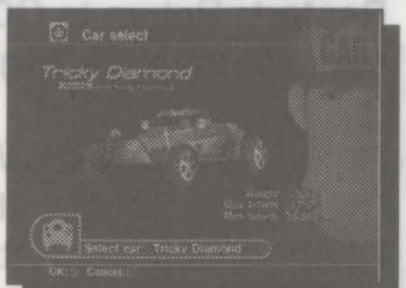
Player Ranking: Current Ranking/Number of Cars
Top 4 Drivers: Displays the fastest 4 drivers
Time: Remaining time until checkpoint. Your time will be up when the gauge reaches 0.
Total time: Time elapsed since the beginning of the race.
Lap Time: Time taken to complete each lap.
Record lap Time: Fastest time for a lap.
Course Map: Your car is the arrow and the spots represent the other drivers.
Shift/Transmission Display: Displays the current gear and transmission. R is reverse gear.
Rev Counter/Speed: Displays the number of engine rotations and speed. The design will depend on the vehicle.



▲ This is the standard display and depends on the mode selected. You can change the display settings using OPTION.

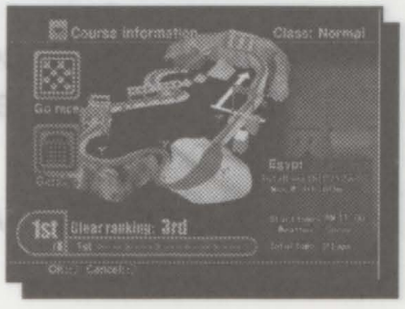
Look behind you

You can increase your chances of victory by avoiding vehicles behind you or blocking your competitors' racing line. To check behind youduring a race press OPTION then KEY SETTING, then select type B or C controls (see P.32). You can look behind you by pressing LOOK BACK.



Driver Display

If you select CHANGE VIEW from the PAUSE MENU (P.24) and MOTION, you can view your driver's actions using RDM. (Real time, Driving, Motion). You can view your driver's steering, acceleration and moves in real time.



▲ While racing, MOTION can only be viewed from FRONT.

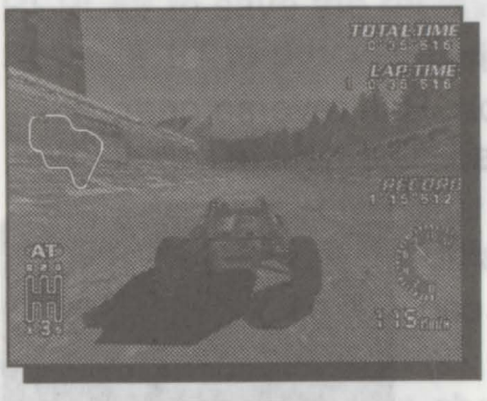
PAUSE

While racing, you can pause the game by pressing the START button. To return to the race press START again or select CONTINUE from the pause menu.

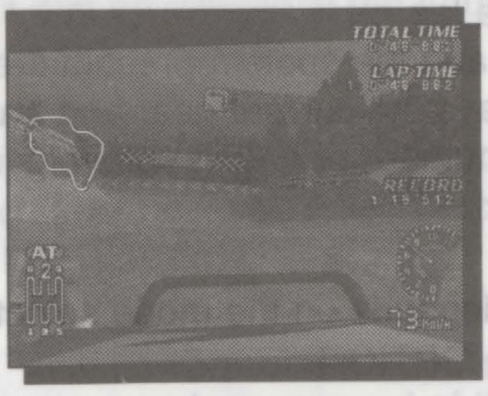
Changing view

Change view

You can select the following 3 views and MOTION view (see P.23).



REAR



DRIVERS

FRONT

Retry: Championship
Restart: Return to COURSE INFORMATION screen at the beginning of each class and then start the race from the beginning again.

Retry: Time Attack/VS Game
Change car: Return to CAR SELECT and retry with a new vehicle.
Change Course: Return to COURSE SELECT and retry on the new course.
Retry: Return to the beginning of the race and restart.

Interrupting the Race
Exit: Interrupts race and returns you to the MODE SELECT screen. In this case, you cannot store replay data.

▲ If you are in TIME ATTACK and select number of laps as FREE, you will return to the result display screen.

REPLAY

After finishing each race, you can choose to replay it. You can save it in your file and view it from the LIBRARY. To finish viewing the replay, press the START button.

Controls during Replay

Controller	Race Controller	Move
Button Ⓐ	Button Ⓐ	Change viewpoint
Analog Thumb Pad	Handle	Change camera angle
Start button	Start button	Finish Replay
Button Ⓨ	+ (Plus) button	Check Rear (while button pressed)
Trigger Ⓛ	Trigger Ⓛ	Display/ don't display Motion view
Trigger Ⓡ	Trigger Ⓡ	Display/ don't display Screen display

▲ During the replay, you can display MOTION view regardless of the viewpoint.

▲ During the VS GAME, each player can change the viewpoint. You can change the screen division using Button Ⓧ (– (Minus) Button on the Race Controller). MOTION view will not be displayed.

Changing the viewpoint during replay

The many cameras positioned around the course will replay the race between them. You can enjoy different camera angles each time you press Button Ⓐ.

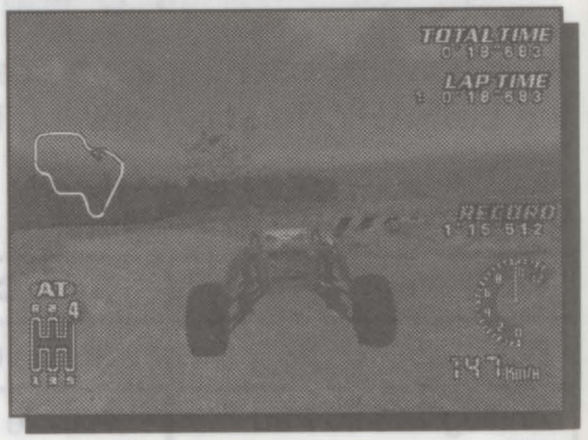
Manual Operation

You can freely operate the cameras around your vehicle. You can change the camera angle and position using the Analog Thumb Pad. The angle is fixed for the Race Controller, but the position can be changed.

Deleting displayed objects

You can enjoy the race better by using Trigger Ⓡ on the Control Pad or Trigger Ⓡ on the Race Controller to make the maps and the speedometer on the screen disappear.

TIME ATTACK



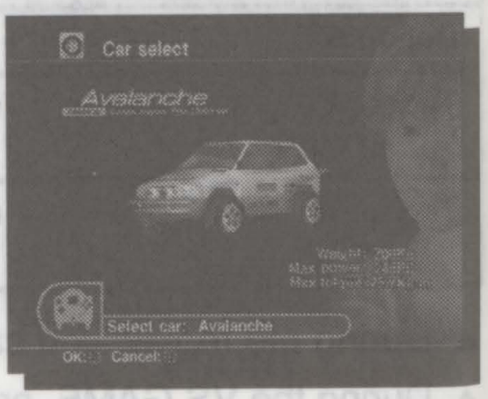
Select any course in the CHAMPIONSHIP and aim for a best time. Using this mode makes your AI data (driver) develop.

Time Attack

Car Select :

1. You can load your AI data from the VM and help your driver develop.
2. Select from automatic (AT) or manual (MT) transmission. You can also select Auto-pilot for VM AI vehicles.

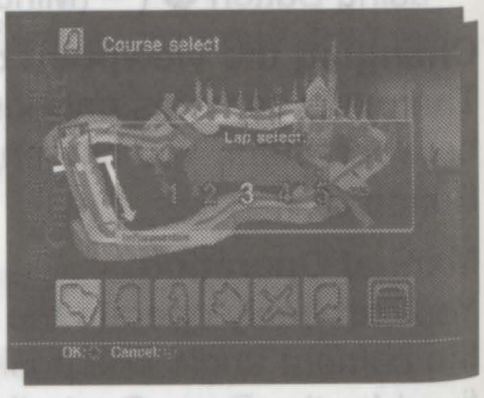
▲ If you select Auto-pilot, you will not be able to develop your driver.



Course Select

You can select one of 6 courses and alter the settings on your vehicle in the GARAGE.

▲ Your choice of courses will depend on your CHAMPIONSHIP progress.



Lap Select

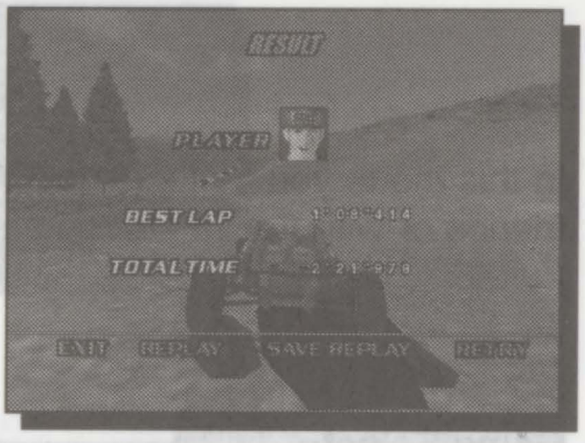
You can select 1-5 laps or FREE (infinite number of laps)

▲ If you select FREE you cannot view replays.

Race

Begin the Race.

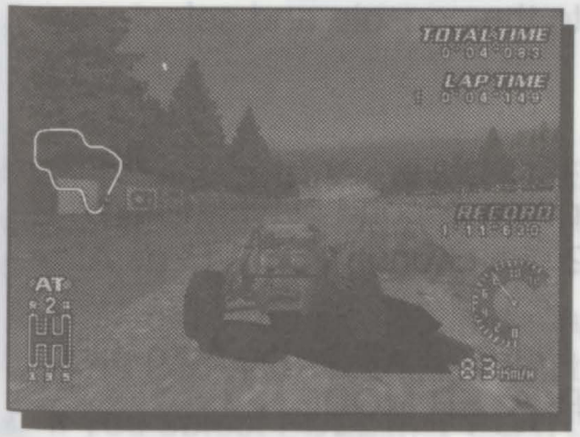
Finishing Time Attack and Game Over



Once you have completed the number of laps specified, the results of the race will be displayed. If you have selected FREE, you can end the race and view your results by selecting EXIT from the pause menu. If you select REPLAY, you can watch a replay of the race. To return to the result screen press START during the replay. You can save your replay by selecting SAVE REPLAY.

If you select EXIT, the AI data save screen will be displayed. If you wish to study your technique, please save here.

▲ Please save AI and replay data each time that you finish playing. If you proceed without saving, you will lose your new data.

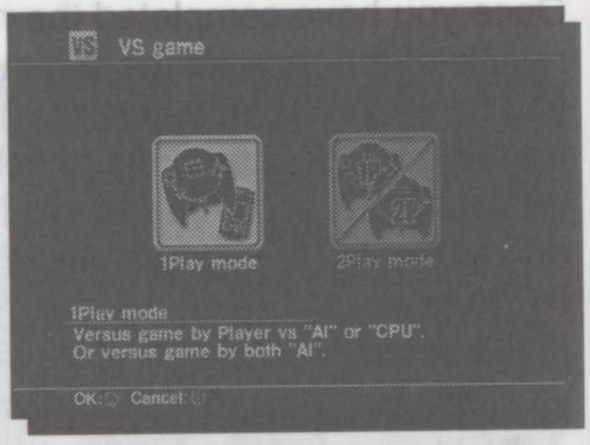


Ghost Car

During the game, if you play the same course with the same number of laps, a ghost car imitating the fastest lap will appear. You can use it to compare technique or compete with yourself. You can choose to display it in OPTION (see P.32).

▲ Even if you hit the ghost car, it won't affect your performance.

VS GAME



In this mode you can use your AI data to compete with your friends or with the CPU. You can also set a handicap in OPTION (see P.32).

VS Game

Game Select

You can select 2 modes.

1 player mode: You can compete alone and choose from: player vs. Auto-pilot, player vs. CPU, Auto-pilot vs. CPU, Auto-pilot vs. Auto-pilot. Use Player 1's Controller to set the first and second player options.

2 player mode: 2 players compete. Connect Player 2's controller to the console and select vehicles simultaneously.

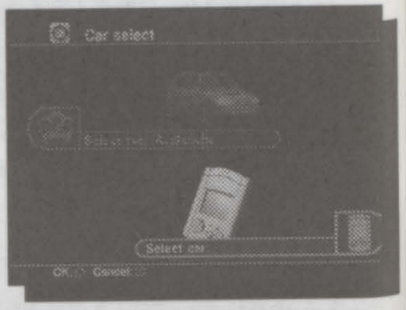
Car Select (1 Player mode)

1. The vehicle and driver will be selected in the order of first player then second player. Player 1 can choose from 8 vehicles and drivers, or AI from VM. Player 2 can choose from VM as AI or CPU enemy player.
2. Player 1 can choose automatic (AT), manual (MT) or Auto-pilot. Player 2 will be on Auto-pilot.

▲ You can only use the first player's controller when you are in 1 PLAYER MODE

▲ You can choose Auto-pilot if you select a saved VM vehicle.

▲ If Player 2 is the CPU, you can select the level (skill) of your opponent.

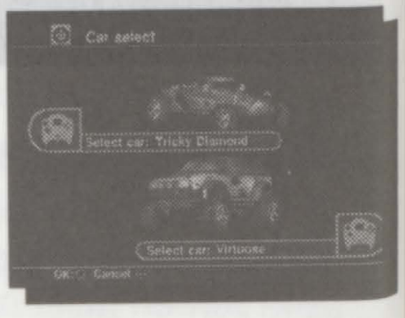


Car Select (2 Player mode)

1. Both players need to choose their vehicles and drivers.
2. Select automatic (AT) or manual (MT) transmission.

▲ You cannot use a memory card vehicle in 2 PLAYER MODE

▲ You cannot select Auto-pilot.



Course Select

Select the course that you wish to race.

▲ Your choice of courses depends on your progress in the CHAMPIONSHIP.

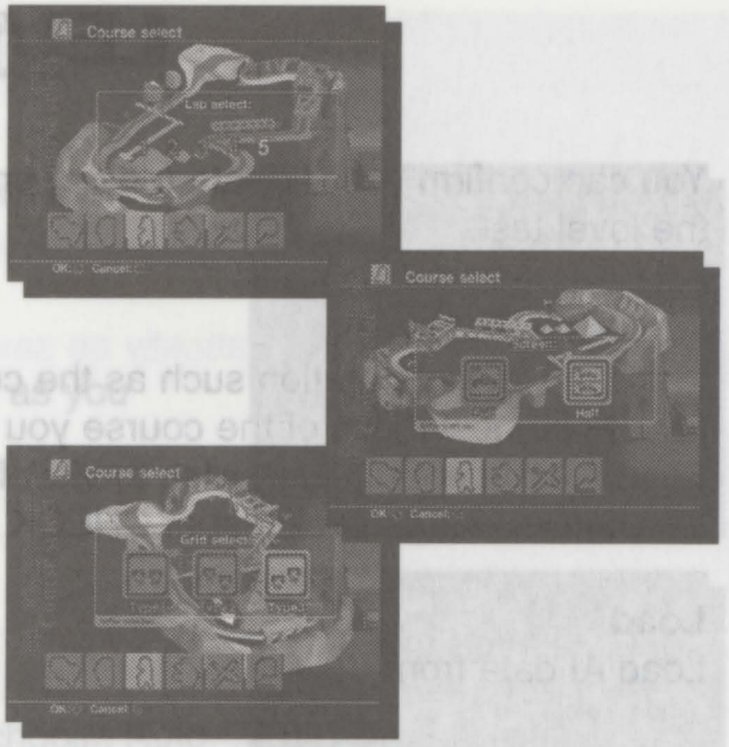
▲ You cannot select GARAGE from VS GAME.

Lap Select
Choose the number of laps. You can choose 1-5 laps.

Grid Select
You can select your start position (order) from 3 choices.

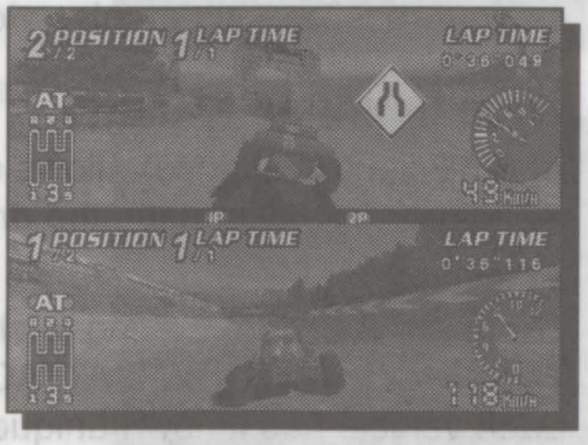
Screen Select
You can choose whether or not to divide the screen.
This option is only available in 1 Player Mode.

Race
Once you have decided on the course and number of laps, you can start racing.



How to interpret the VS GAME screen
If you split the screen in two, it will look like the picture on the right.
The driver's face and course map will not be displayed.
Current Lap and Total Laps will be displayed

- ▲ If you select FULL in 1 PLAYER MODE, the screen will not be split.
- ▲ Player 1 and 2 can change their viewpoint individually. (MOTION will not be displayed)

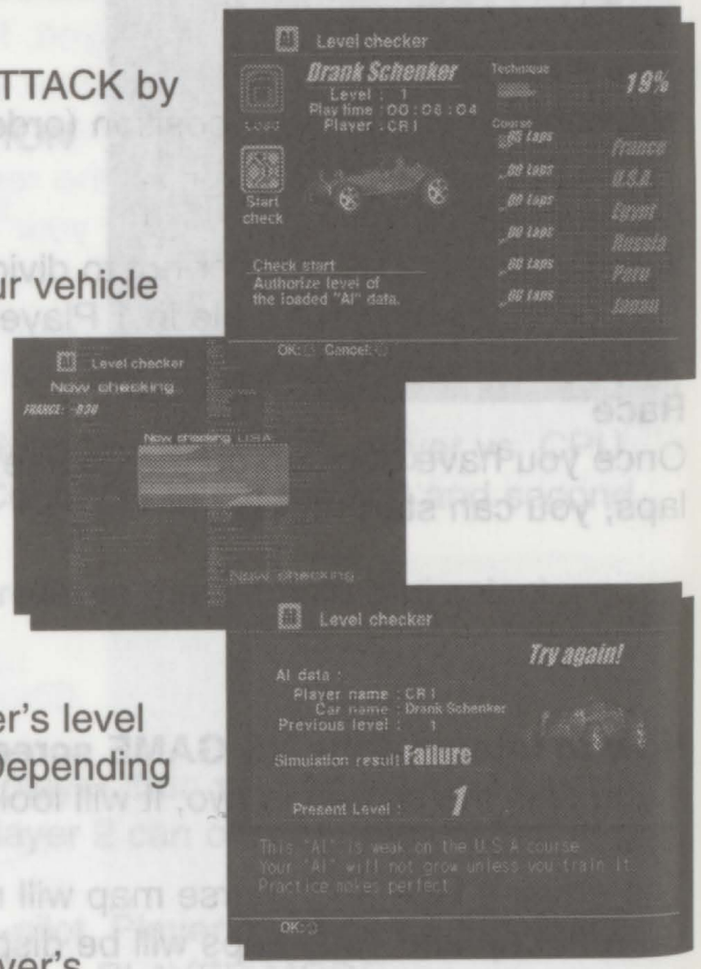


Finishing VS Game and displaying results.
After finishing the required number of laps, the first vehicle to reach the goal is the winner. There is no time limit. The race will end when Player 1 or Player 2 reaches the goal and then the results will be displayed. If you wish to change conditions, choose EXIT to return to game select.

- ▲ You cannot save replay data during the VS game.

LEVEL CHECKER

You can confirm your AI data (driver) progress from TIME ATTACK by the level test.



AI Level Test

You can view information such as the current AI level of your vehicle as well as how much of the course you have mastered.
Load the AI data that you wish to view from the VM.
You can take the Level Test at CHECK START.

Load

Load AI data from VM.

Check Start

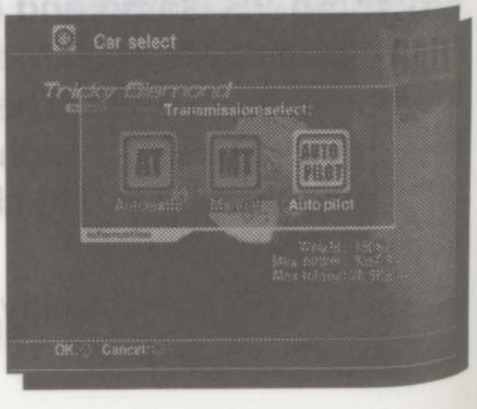
For each course, you can run a simulation to test your driver's level skill. If you complete the requirements you may 'level up'. Depending on your results, you can also view comments.

What is the AI system?

AI (artificial intelligence) allows drivers to learn from the player's technique. You can teach the drivers acceleration, brake work and other driving techniques.

AI driver

There are 8 drivers waiting to show off their machines in the race.
The driver can use TIME ATTACK to learn race techniques and thus develop greater skills.
Each vehicle has its own unique characteristics, and some are better on certain courses than others. Try out various courses because practice makes perfect.



Auto-pilot

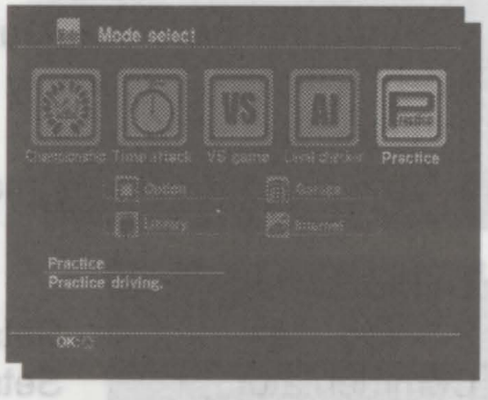
When this function is enabled the AI data allows the player to have the machine on Auto-pilot. You can select Auto-pilot during the car selection in each mode.

▲ Players cannot control the vehicles during Auto-pilot.

▲ AI never improves during Auto-pilot.

PRACTICE

You can race freely on a huge course consisting of different road conditions.



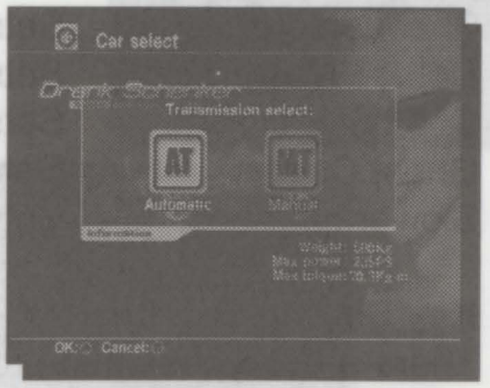
Practice Race Program

If you select practice race, you can start the race as soon as you choose your vehicle.

Car Select

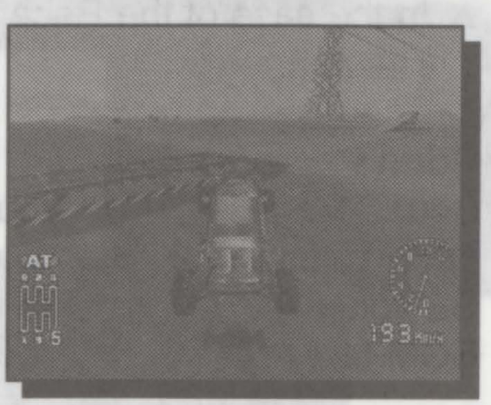
1. Select vehicle and driver
2. Select automatic (AT) or manual (MT) transmission

▲ You can also select AI data from the VM but you can't choose Auto-pilot.

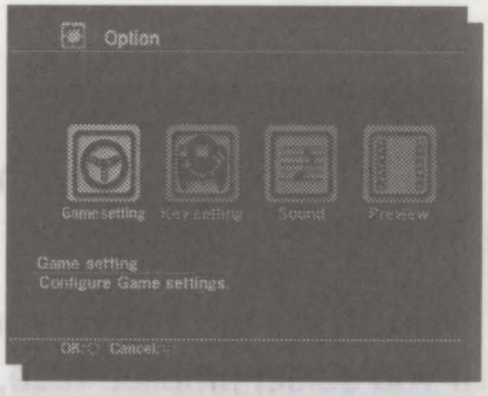


Start

You can race around the course freely. There is no time limit or set route. You can practice as much as you wish.



OPTION

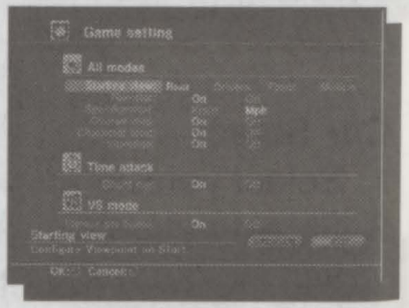


You can change the various game settings and run sound tests. If you select STANDARD for any section, the settings will return to the default settings.

▲ Your settings will automatically be saved when you leave OPTION.

Game Setting

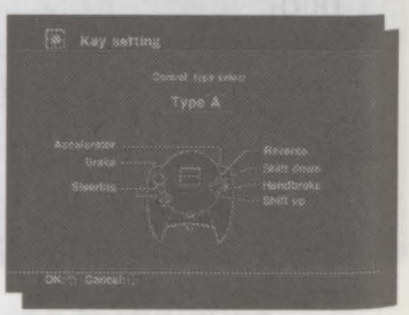
Starting View	Sets the view at the start of the race.
Commentator	Sets the commentator's voice.
Speedometer	Sets the speed in Km/h or Mph.
Course Map	Sets the course map for the race
Character Icon	Sets the display of the top 4 drivers
Ghost Car	Sets the Ghost Car during Time Attack
Slower car boost	Sets the handicap for VS game.



Key Setting

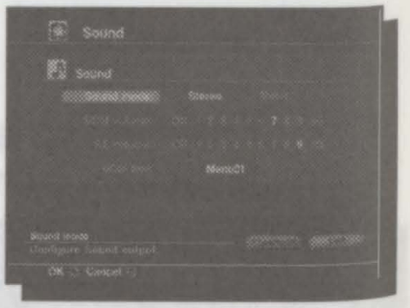
There are 3 types of controller settings. (Type A, B or C)

▲ In the case of the Race Controller, you can set the sensitivity of the steering.



Sound

Sound Mode	You can set the sound output.
BGM volume	You can set the BGM (background music) volume.
SE volume	You can set the SE (sound effects) volume
BGM test	You can listen to the game's BGM.



Preview

You can watch a movie which includes new SEGA information. (Press START to end it.)

GARAGE & LIBRARY

Garage

Customise your vehicle by tuning it and painting it. You can enter here from CHAMPIONSHIP and TIME ATTACK modes.

Tuning

You can change the settings for each part of the vehicle.

Sticker

You can attach a sticker to the vehicle's body work. Select from 16 designs and enter 5 letters or numbers.

Painting

You can select 3 colours for each car.

▲ If you finish in the top 3 in EXPERT CHAMPIONSHIP mode, the number of colours available will increase.

Save

Save this setup in the AI data.

▲ If you save the garage settings, 56 blocks of AI data will be used even if your driver hasn't been progressing in TIME ATTACK.

Library

You can view past results as well as replays. You can also confirm the profiles of vehicles and drivers.

Replay

You can view saved replay data.

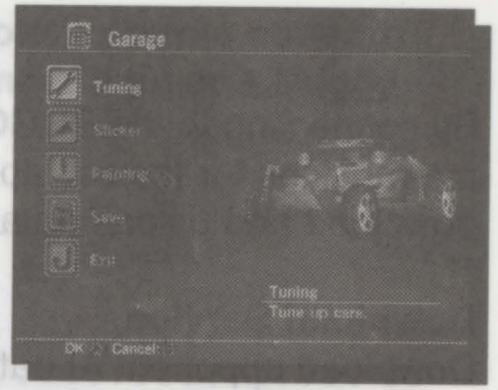
▲ Press Start when you wish to end the replay.

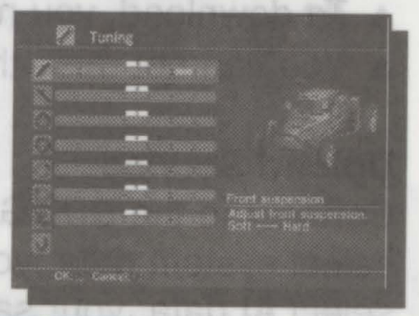
Records

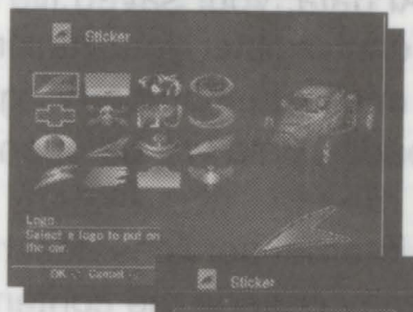
You can view records created in CHAMPIONSHIP and TIME ATTACK. Choose a mode to view the records for each class and course.

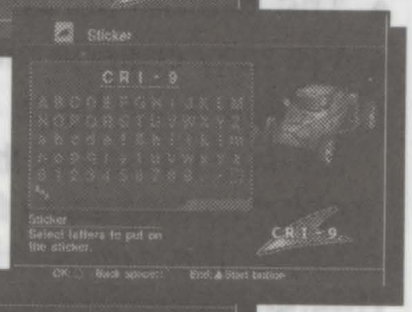
Profiles

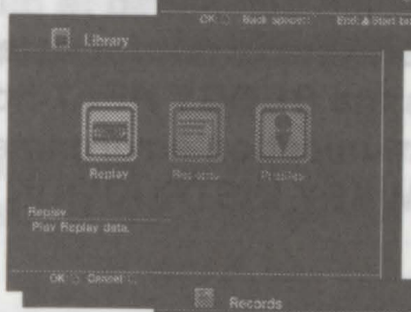
Select a vehicle and driver from the Profile list to race on their strongest course. You can also view advice regarding the AI.

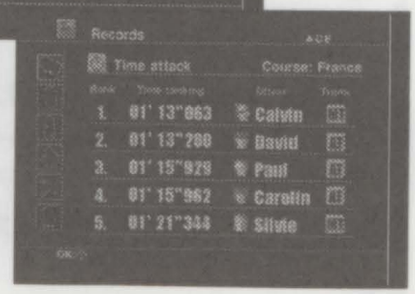












INTERNET

By connecting to the BUGGY HEAT home page, you can view the information of this game and the rankings for fastest lap in TIME ATTACK mode. This home page also provides the service of download and upload data.

Download Service

Download opponent AI data from the home page and compete by selecting "VS game".

▲ To download, you need 56 blocks per data available on your VM.

▲ You can not raise the downloaded AI data.

Upload Service

Connect to the BUGGY HEAT home page and select "Time Ranking" or " AI Ranking". When you select system data, your saved file will be uploaded on to the "Time Ranking" page. When you select AI data, your saved file will be uploaded on to the "AI Ranking" page.

▲ You can register your ranking and AI data free.

▲ The intellectual property rights of the uploaded data belongs to the home page administrator.

▲ Uploaded data will be open to the public on the home page.

▲ The internet services described are those planned at the time of the sale of the software.

▲ We may change the contents or stop this service without any prior warning.

▲ Please note: Sega accept no responsibility for compensation in the case that damage is caused by use of this service. However, you are responsible for phone charges and connection charges that arise from using the internet.

This software is not for establishing a direct communications environment. In order to access the BUGGY HEAT home page, you first need to have used DREAM KEY to establish a communication environment. For details regarding the internet, please consult the DREAM KEY INSTRUCTION MANUAL.

Merci d'avoir acheté Buggy Heat ! Ce logiciel est exclusivement conçu pour la console Dreamcast. Veuillez lire attentivement ce manuel avant de commencer à jouer à Buggy Heat.

CONTENU

Comment jouer **36**
Commencer à jouer **38**
Sélection du mode **39**
Championnat **40**
Interprétation de l'écran **43**
Menu pause **44**
Replay **45**
Course contre la montre **46**
Défi **48**
Indicateur de niveau **50**
Entraînement **51**
Options **52**
Garage & Bibliothèque **53**
Internet **54**

Conduisez à toute allure au volant de votre nouveau bolide !

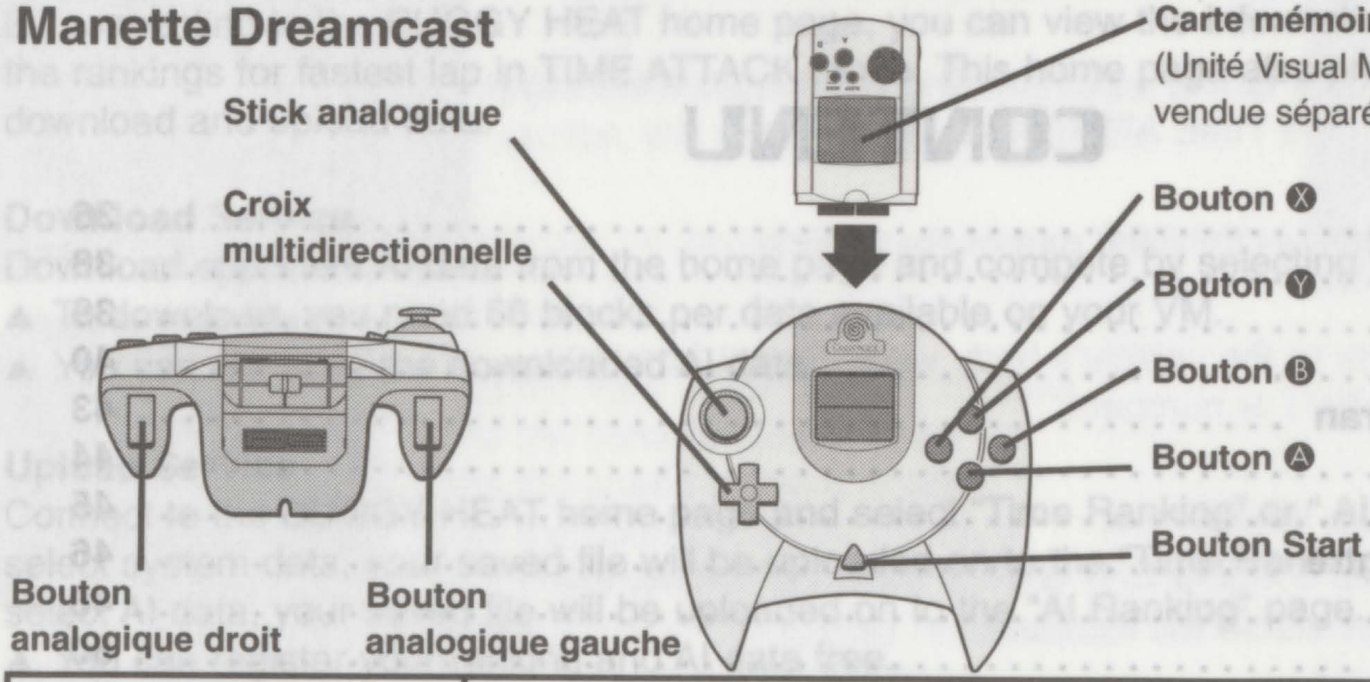
Les buggies ? Ce sont les toutes dernières machines personnalisées destinées à conquérir tous types de routes, grâce à leur alliance de légèreté et de robustesse. Prenez en main l'un de ces buggies conçus pour la conduite tout-terrain et défiez vos adversaires. A vous d'être le meilleur ! Les buggies vous offrent enfin une course tout-terrain vraiment réaliste !

Le jeu est doté d'un système d'intelligence artificielle (AI) sophistiqué, servant à enregistrer et étudier les techniques de course du joueur. Utilisez-le pour améliorer votre conduite et défier vos amis à la course !

• Ce logiciel est conçu pour 1 ou 2 joueur(s). • Avant d'allumer la console, connectez-y les périphériques Dreamcast. • Pour redémarrer la console Dreamcast, appuyez sur les boutons Ⓐ+Ⓑ+Ⓧ+Ⓨ et sur le bouton START en cours de jeu. Vous retournerez à l'écran du menu principal. • Ce logiciel requiert une unité Visual Memory (VM) pour la sauvegarde des données de pilotage automatique et de Replay (voir p. 43).

COMMENT JOUER

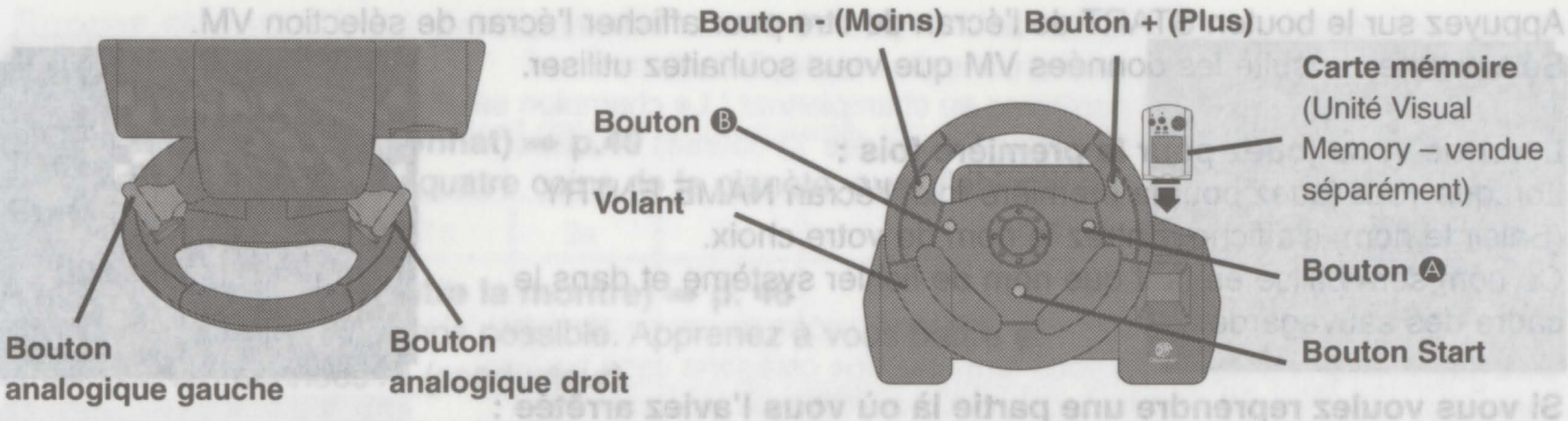
Manette Dreamcast



Boutons	Déplacement
Stick analogique	Direction (analogique)
Croix multidirectionnelle	Direction (numérique)
Bouton A	Vitesse supérieure (passe la vitesse supérieure)
Bouton B	Frein à main
Bouton X	Vitesse inférieure (passe automatiquement en marche arrière lorsque vous roulez à moins de 20 km/h)
Bouton Y	Passe automatiquement en marche arrière lorsque vous roulez à moins de 20 km/h (recule pendant que vous appuyez)
Bouton analogique gauche	Frein
Bouton analogique droit	Accélérateur
Bouton Start	Démarre le jeu, le met en pause et le redémarre.

- ▲ Si vous avez sélectionné le mode automatique, le passage des vitesses se fera automatiquement.
- ▲ La marche arrière s'enclenche automatiquement lorsque vous roulez à moins de 20 km/h. Ceci s'avère utile lorsque vous heurtez un poteau ou rentrez dans un mur.
- ▲ Si vous insérez un "Vibration Pack" (vendu séparément) dans le port d'extension 2, vous pourrez sentir les mouvements du véhicule.
- ▲ Si vous jouez à deux, vous devez vous procurer une manette de jeu supplémentaire.
- ▲ La configuration des boutons est basée sur la configuration de type A (par défaut). Vous pouvez la modifier en sélectionnant KEY SETTING(Paramétrage des touches) dans le menu OPTIONS (voir p. 52).
- ▲ Lorsque vous allumez la console, n'appuyez pas sur le stick analogique ni sur les boutons analogiques gauche/droite. Cela pourrait provoquer des problèmes de positionnement susceptibles d'affecter la conduite de votre véhicule.

Volant



	Opération
Volant	Conduite (analogique)
Bouton Ⓐ	Frein à main
Bouton Ⓑ	Passe en marche arrière lorsque vous roulez à moins de 20km/h. (recule lorsque vous le maintenez enfoncé)
Bouton + (Plus)	Vitesse supérieure (passe la vitesse supérieure)
Bouton - (Moins)	Vitesse inférieure (passe en marche arrière si vous roulez à moins de 20km/h)
Bouton analogique gauche	Frein
Bouton analogique droit	Accélérateur
Bouton Start	Démarre le jeu / Met en pause / Fin de la pause

▲ Si vous avez sélectionné le mode automatique, le passage des vitesses se fera automatiquement.
▲ La marche arrière s'enclenche automatiquement lorsque vous roulez à moins de 20 km/h. Ceci s'avère utile lorsque vous heurtez un poteau ou rentrez dans un mur.
▲ Il est impossible d'utiliser le "Vibration Pack" avec le volant.
▲ Si vous jouez à deux, il vous faut acheter une manette de jeu supplémentaire.
▲ La configuration des boutons est basée sur la configuration de type A (par défaut). Vous pouvez la modifier en sélectionnant KEY SETTING (Paramétrage des touches) dans le menu OPTIONS (voir p. 52).
▲ Ne touchez pas le volant ni les boutons analogiques gauche/droite pendant que vous allumez la console. Cela pourrait provoquer des problèmes de positionnement susceptibles d'affecter les performances de votre véhicule. Si cela se produisait, éteignez la console et rallumez-la sans toucher les touches concernées.

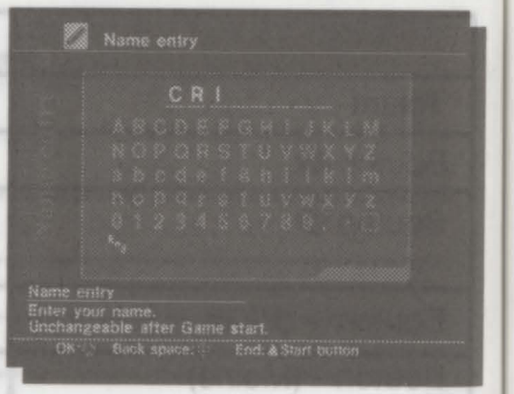
▲ Nous ne garantissons pas le fonctionnement des manettes Dreamcast non officielles.

COMMENCER À JOUER

Appuyez sur le bouton START de l'écran de titre pour afficher l'écran de sélection VM. Sélectionnez ensuite les données VM que vous souhaitez utiliser.

Lorsque vous jouez pour la première fois :
Lorsque vous jouez pour la première fois, l'écran NAME ENTRY (Saisir le nom) s'affiche. Entrez le nom de votre choix.
Ce nom sera utilisé en tant que nom de fichier système et dans le cadre des sauvegardes.

Si vous voulez reprendre une partie là où vous l'aviez arrêtée :
Si vous voulez continuer une partie déjà commencée, sélectionnez le fichier concerné dans le VM dans lequel elle a été sauvegardée.



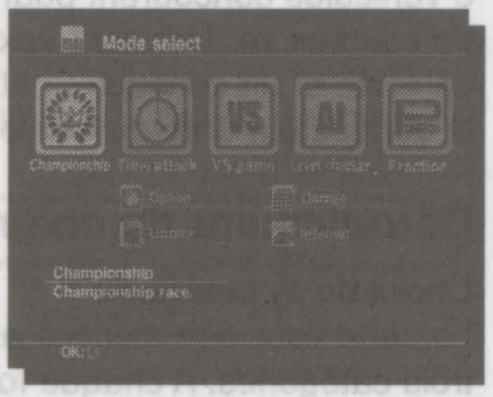
- ▲ Pour sauvegarder/charger des données, un VM est nécessaire {vendu séparément}.
- ▲ Pendant le processus de sauvegarde ou de chargement, n'éteignez pas la console et ne retirez pas le VM, la manette ni aucun autre périphérique.
- ▲ Les données système (progression du jeu, nom saisi, options de configuration, etc.) sont enregistrées automatiquement. Si vous insérez ou retirez le VM pendant le jeu, vous compromettez la bonne marche de la sauvegarde et/ou du chargement.
- ▲ Les résultats de la configuration du garage et du conducteur sont enregistrés en tant que données AI.
- ▲ Le volume des données de Replay dépend de la course (le nombre de blocs ne change pas). Si vous dépassez la durée de sauvegarde prévue, vous ne pourrez pas voir l'ensemble de la course ou constaterez que le contenu de celle-ci est différent.

NOMBRE DE BLOCS NECESSAIRES A CE JEU

Données système :	9 blocs
Données AI (configuration garage et résultats AI):	56 blocs/véhicule
Données de Replay :	90 blocs/course (6 minutes maximum)

SÉLECTION DU MODE

Modes principaux



Championship (Championnat) ➠ p.40
Propose des courses aux quatre coins de la planète, avec l'objectif de devenir le champion.

Time Attack (Course contre la montre) ➠ p. 46
Recherche du meilleur temps possible. Apprenez à vous battre et améliorez vos données AI (conducteur).

VS Game (Défi) ➠ p. 48
Défiez vos amis ou vos propres données AI.

Level Checker (Indicateur de niveau) ➠ p. 50
Confirmez l'amélioration de vos données AI (conducteur) en pratiquant des courses contre la montre. Testez-vous pour améliorer vos données AI.

Pratique ➠ p.51
Vous pouvez rouler librement sur un immense circuit composé de différents types de terrains.

Mode de configuration

Option ➠ p. 52
Vous pouvez modifier les paramètres du jeu, de la manette et du son.

Garage ➠ p. 53
Définit les réglages et la couleur de votre véhicule.

Library (Bibliothèque) ➠ p. 53
Vous permet de visualiser les données de Replay ou vos scores passés, ainsi que de confirmer le profil de votre véhicule et du conducteur.

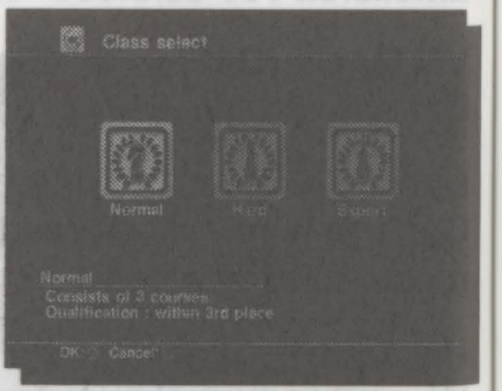
Internet ➠ p. 54
Visitez le site Internet de BUGGY HEAT.

CHAMPIONNAT

8 véhicules concourent pour le titre de champion du monde dans le cadre de courses se déroulant aux quatre coins du monde. Sélectionnez un véhicule et un conducteur et participez au championnat ! Le champion sera le conducteur doté du meilleur score à l'issue des 13 courses requises.

Déroulement du championnat

Choix de la catégorie :
Lorsque vous commencez au niveau NORMAL, vous devez courir dans trois catégories. A chaque fois vous terminez une catégorie dans les trois meilleurs, vous passez à la catégorie suivante. Chaque catégorie est caractérisée par un niveau de difficulté (compétence des adversaires) et un nombre de courses.

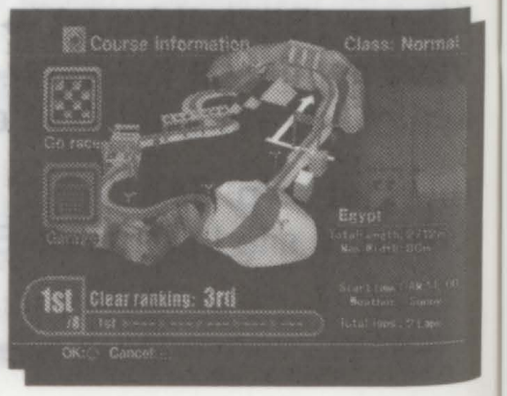


▲ Vos progrès sont automatiquement enregistrés à chaque fois que vous achevez une catégorie. Si vous quittez le mode avant d'achever une catégorie, vous devrez reprendre à la première course de la catégorie.

Choix de la voiture :

1. Sélectionnez un véhicule et un conducteur parmi les 8 qui vous sont proposés. **Remarque :** il est impossible de changer les combinaisons voiture/conducteur. Vous pouvez charger les données AI à partir du VM. Vous ne pouvez pas changer de véhicule au cours d'une catégorie.
2. Vous pouvez choisir une transmission automatique (AT) ou manuelle (MT). Pour les véhicules de votre VM, vous pouvez également sélectionner le pilotage automatique (voir p. 51).

Informations :
Vous pouvez consulter des informations sur le type de course ou sur les étapes nécessaires à l'achèvement d'une catégorie. Selon les courses, le temps peut être différent. Si vous sélectionnez GARAGE avant une course, vous pouvez changer les paramètres de votre véhicule.



Course
Lorsque vous êtes prêt, vous pouvez commencer à concourir.

▲ Vous démarrez en huitième position, mais cela change au fil du jeu en fonction du classement que vous obtenez au cours de la dernière course.

CHAMPIONNAT

Scores et conditions de victoire

Points

En fonction de votre classement dans chaque course, vous pouvez obtenir les points suivants :

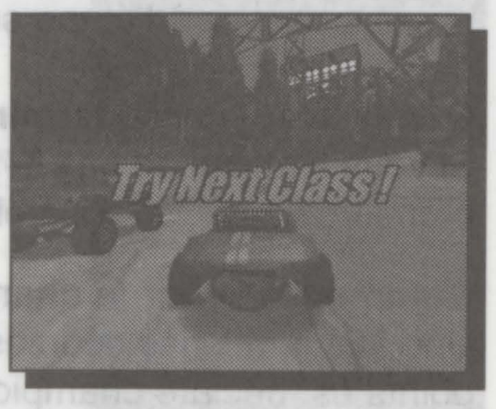
Position	1e	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e
Points	16	12	9	6	4	2	1	0

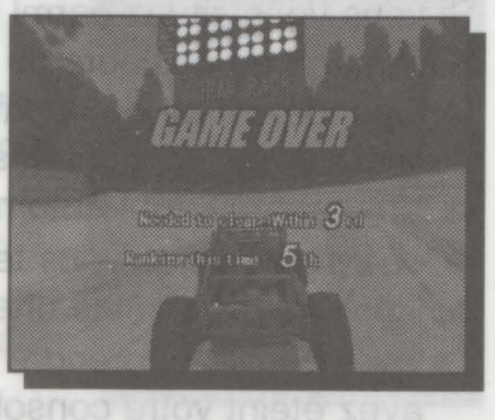
Si vous terminez toutes les courses requises de chaque catégorie, votre score total servira à déterminer votre classement final.

Courses et catégories

Les courses correspondant à chaque catégorie sont organisées de la façon suivante :
Pour la catégorie NORMAL, par exemple, vous devez achever 3 courses et être classé parmi les trois meilleurs pour passer à la catégorie HARD (difficile). Si vous quittez le mode après avoir terminé une catégorie, vous pouvez reprendre le jeu à la première course de la catégorie suivante.

	Normal	➡	Hard (difficile)	➡	Expert
France	---	3e ou mieux	(1)	3e ou mieux	(1)
Etats-Unis	(1)		--		(2)
Egypte	(2)		(2)		(3)
Russie	(3)		(3)		(4)
Pérou	--		(4)		(5)
Japon	--		--		(6)



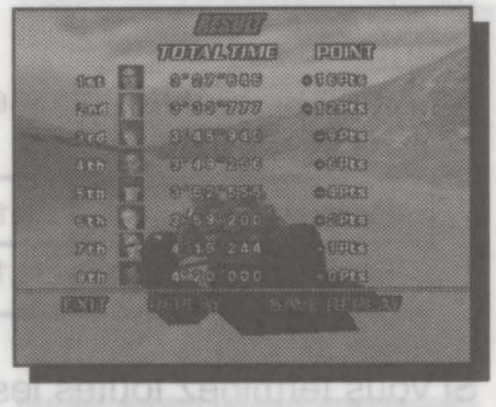


▲ Les courses ont lieu dans l'ordre indiqué.

▲ Si vous terminez une catégorie sans vous classer parmi les trois meilleurs coureurs, vous obtenez le message GAME OVER (Partie terminée) et ne serez pas autorisé à passer à la catégorie suivante.

CHAMPIONNAT

Fin d'une course et Game Over (Partie terminée)



Résultat :
Le résultat de votre course s'affiche lorsque vous avez effectué le nombre de tours de circuit requis. Après avoir consulté votre classement, votre temps et les points obtenus, votre classement général et votre score global s'affichent (appuyez vers le haut et vers le bas sur la croix multidirectionnelle pour passer d'un écran à l'autre). Sélectionnez REPLAY pour visualiser votre dernière course. Si vous appuyez sur START au cours du Replay, vous retournez à l'écran des résultats. Sélectionnez SAVE REPLAY (Sauvegarder Replay) pour enregistrer le Replay et le visualiser lorsque vous le souhaiterez.EXIT (Sortie) vous permet de passer à la course ou à la catégorie suivante.

▲ Vous ne pouvez pas déplacer votre voiture pendant que l'écran RESULT (Résultats) est affiché. N'oubliez pas de sauvegarder systématiquement vos données de Replay car vous les perdez si vous passez à l'étape suivante sans les enregistrer.

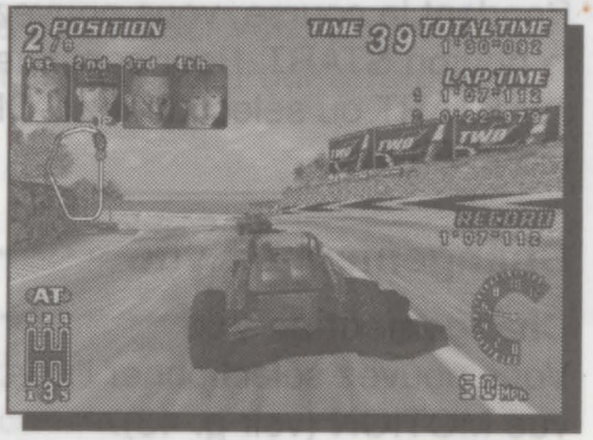
Game Over (Partie terminée)
Si vous n'atteignez pas la ligne d'arrivée à temps ou que vous ne faites pas partie des trois premiers coureurs, vous obtenez le message GAME OVER.

Comment gagner le championnat
Une fois toutes les courses du niveau EXPERT terminées, le véhicule ayant totalisé le plus de points est déclaré champion et se voit attribuer un bonus.
Si vous vous situez parmi les trois meilleurs, vous pouvez sélectionner davantage de couleurs de véhicules dans le GARAGE.
Indépendamment de la catégorie et du classement, les courses terminées peuvent être sélectionnées en mode TIME ATTACK et VS GAME.

▲ Vos progrès sont automatiquement enregistrés dans les données système chaque fois que vous terminez une catégorie.
▲ Après avoir terminé une catégorie (et après la sauvegarde automatique), vous pouvez reprendre le jeu où vous vous étiez arrêté, même si vous avez éteint votre console entre temps.

FENÊTRE DE JEU

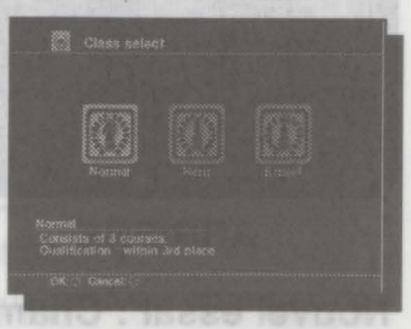
Lecture de l'écran pendant les courses



Lecture de l'écran

Player Ranking (Classement du joueur) : classement en cours/nombre de voitures.
Top 4 Drivers (4 meilleurs conducteurs) : affiche les 4 meilleurs coureurs.
Time (Temps) : temps restant jusqu'à la ligne d'arrivée. Votre temps est épuisé lorsque la jauge indique 0.
Total time (Temps total) : temps écoulé depuis le début de la course.
Lap Time (Temps/tour de piste) : temps utilisé pour effectuer un tour de piste.
Record lap Time (Meilleur temps tour de piste) : meilleur temps pour effectuer un tour de piste.
Course Map (Plan de la course) : la flèche représente votre voiture et les points les autres conducteurs.
Shift/Transmission Display (Affichage Vitesse/Transmission) : affiche la vitesse et la transmission en cours. R représente la marche arrière.
Rev Counter/Speed (Compte-tours/vitesse) : affiche le nombre de tous du moteur et la vitesse. L'affichage dépend du modèle de véhicule.

▲ Il s'agit de l'affichage standard. L'affichage dépend du mode sélectionné. Vous pouvez changer les paramètres d'affichage à l'aide du menu OPTION.



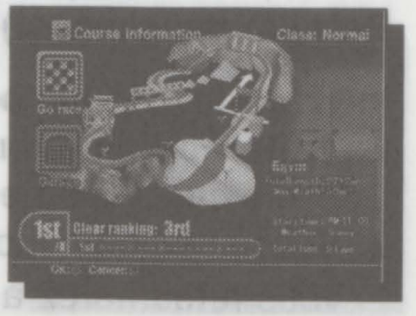
Regarder en arrière

Vous pouvez augmenter vos chances de gagner en évitant les véhicules qui vous suivent ou en bloquant le couloir de vos adversaires. Pour voir ce qui se passe derrière vous pendant une course, appuyez sur OPTION puis sur KEY SETTING, et sélectionnez les commandes B ou C (voir p. 52). Vous pouvez regarder derrière vous en appuyant sur la touche LOOK BACK (Regarder en arrière).

Affichage conducteur

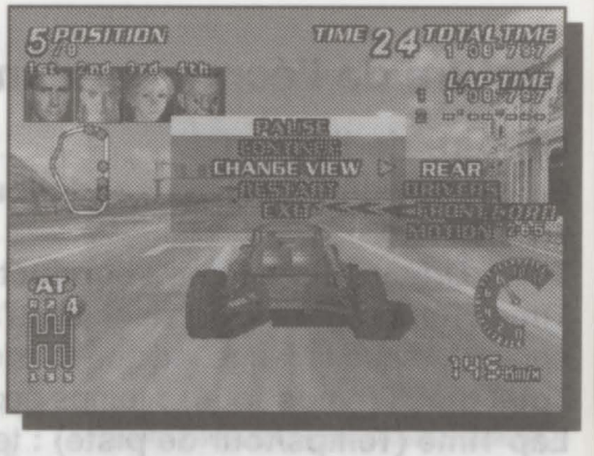
En sélectionnant CHANGE VIEW (Changer vue) dans le PAUSE MENU (Menu Pause) (p.44), puis MOTION (Mouvements), vous pouvez visualiser les actions de votre conducteur par l'intermédiaire de RDM. (Real time, Driving, Motion : temps réel, conduite, mouvements). Vous voyez alors le volant, l'accélération et les mouvements de votre conducteur en temps réel.

▲ Lorsque vous êtes en course, l'option MOTION ne peut être obtenue que dans la position FRONT (Face).



PAUSE

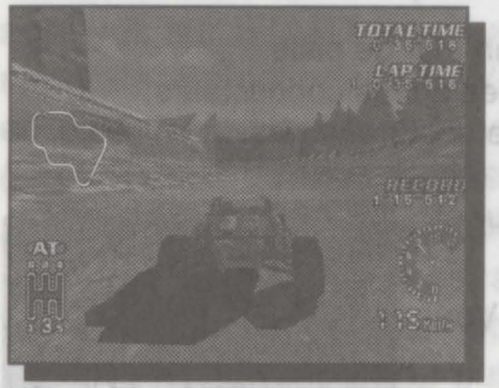
Pendant la course, vous pouvez faire une pause en appuyant sur le bouton START. Pour continuer la partie, appuyez à nouveau sur START ou sélectionnez CONTINUE (Continuer) dans le menu Pause.



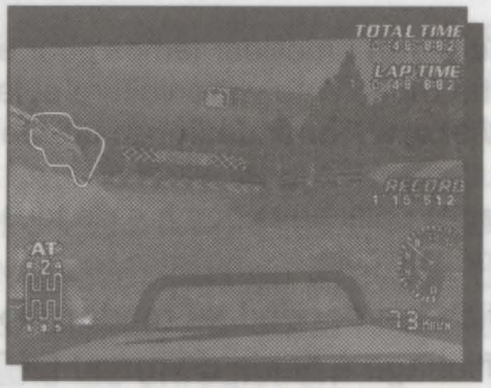
Changement de vue

Changement de vue

Vous pouvez sélectionner l'une des trois vues suivantes ou la vue MOTION (voir p. 43).



ARRIERE



CONDUCTEUR

AVANT

Nouvel essai : Championnat

Restart (Redémarrer) : Retournez à l'écran COURSE INFORMATION (Informations sur la course) au début de chaque catégorie puis recommencez la course au début.

Nouvel essai : Course contre la montre/Défi

Change car (Changer de voiture) : Retournez à CAR SELECT (Sélection d'une voiture) et réessayez avec un nouveau véhicule.

Change Course (Changer de course) : Retournez à COURSE SELECT (Sélection d'une course) et réessayez sur un nouveau terrain.

Retry (Nouvel essai) : Retournez au début de la course et recommencez.

Interruption de la course

Exit (Sortie) : Interrompt la course et retourne à l'écran MODE SELECT (Sélection du mode). Dans ce cas, vous ne pouvez pas enregistrer les données de la partie.

▲ Si vous êtes en mode TIME ATTACK et que vous sélectionnez FREE dans le nombre de tours, vous retournerez à l'écran d'affichage des résultats.

REPLAY

Une fois que vous avez terminé une course, visionnez-la si vous le souhaitez. Vous pouvez l'enregistrer dans votre fichier et l'ouvrir à partir de la LIBRARY (Bibliothèque). Pour arrêter le Replay en cours de route, appuyez sur le bouton START.

Commandes disponibles en mode Replay

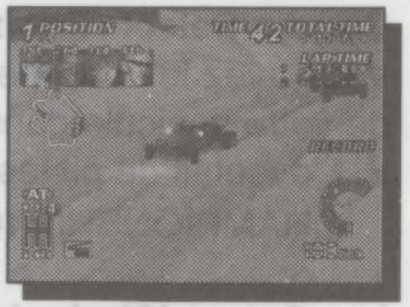
Manette	Volant	Mouvement
Bouton Ⓐ	Bouton Ⓐ	Changer de point de vue
Stick analogique	Volant	Changer l'angle de la caméra
Bouton Start	Bouton Start	Arrêter le Replay
Bouton Ⓨ	Bouton+ (Plus)	Regarder en arrière (en maintenant le bouton appuyé)
Bouton analogique G	Bouton analogique G	Afficher/ ne pas afficher la vue MOTION (Mouvements)
Bouton analogique D	Bouton analogique D	Afficher/ ne pas afficher les informations à l'écran

▲ Au cours du Replay, vous pouvez afficher la vue MOTION quel que soit le point de vue.

▲ Au cours du VS GAME (Défi), chaque joueur peut changer de point de vue. Vous pouvez changer de section d'écran en utilisant le Bouton Ⓧ (Bouton moins (-) du volant). La vue MOTION ne s'affichera pas.

Changer de point de vue au cours du Replay

Les nombreuses caméras placées le long des circuits vous permettent de visionner la course sous des angles différents chaque fois que vous appuyez sur le Bouton Ⓐ.



Positionnement manuel

Vous pouvez librement disposer les caméras autour de votre véhicule. Pour modifier l'angle et la position des caméras, utilisez le stick analogique. Pour le volant, l'angle de la caméra est fixe mais sa position peut être modifiée.

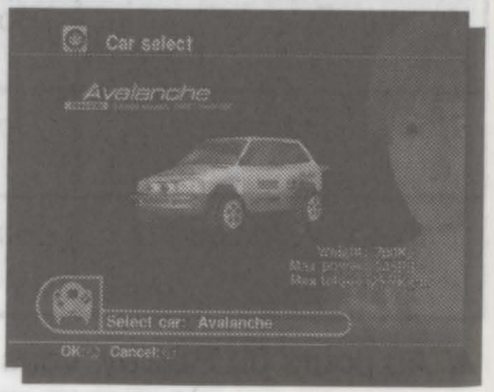
Suppression des objets affichés

Pour mieux apprécier la course, faites disparaître les cartes et le compteur de vitesse qui apparaissent à l'écran en utilisant le bouton analogique droit de la manette ou du volant.

COURSE CONTRE LA MONTRE

Sélectionnez n'importe quelle course du CHAMPIONSHIP (Championnat) et tentez un temps record. Ce mode vous permet d'améliorer vos données AI (conducteur).

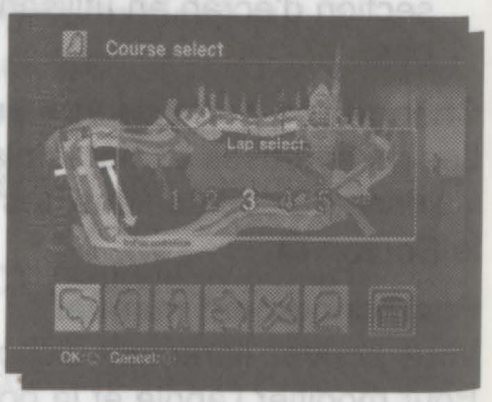
Course contre la montre



Car Select (Choix du véhicule) :

1. Vous pouvez charger vos données AI dans le VM et améliorer votre conduite.
2. Choisissez une transmission automatique (AT) ou manuelle (MT). Pour les véhicules VM AI, vous pouvez également choisir le pilotage automatique.

▲ Si vous sélectionnez le pilotage automatique, vous ne pourrez pas améliorer les performances de votre conducteur.



Course Select (Choix du circuit)

Vous avez le choix parmi 6 circuits et pouvez modifier les paramètres de votre véhicule dans le GARAGE.

▲ L'éventail de pistes proposées dépendent de vos progrès dans le CHAMPIONSHIP (Championnat).

Lap Select (Choix du nombre de tours)

Vous pouvez choisir de 1 à 5 tours ou FREE (nombre indéterminé de tours).

▲ Si vous choisissez FREE, vous ne pourrez pas visionner de Replay.

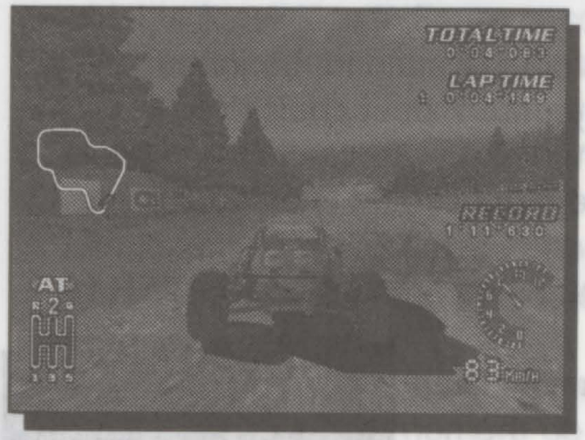
Race (Course)

Commencez la course.

Fin de la course contre la montre et Game Over

Une fois que vous avez couru le nombre de tours spécifiés, les résultats de la course s'affichent. Si vous aviez sélectionné FREE, vous pouvez mettre fin à la course et voir vos résultats en cliquant sur EXIT dans le menu Pause. Si vous sélectionnez REPLAY, vous pouvez visionner de nouveau l'ensemble de la course. Pour retourner à l'écran de résultats, appuyez sur START pendant le Replay. Pour enregistrer votre Replay, appuyez sur SAVE REPLAY.
Si vous sélectionnez EXIT, l'écran de sauvegarde des données AI s'affiche. Pour étudier votre technique, choisissez ce type de sauvegarde.

▲ Sauvegardez les données AI et de Replay à chaque fois que vous arrêtez de jouer. Si vous omettez de les enregistrer, vous perdrez les nouvelles données.

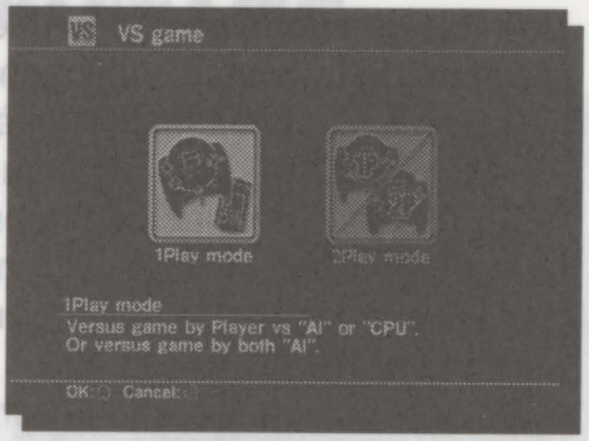


Voiture fantôme

Au cours du jeu, si vous rejouez la même course avec le même nombre de tours, vous verrez apparaître une voiture fantôme retraçant le meilleur temps effectué. Cette fonction vous permet de comparer des techniques et de rivaliser avec vous-même. Vous pouvez choisir de faire apparaître cette voiture fantôme dans OPTION. (voir p. 52)

Remarque : Le fait d'entrer en collision avec la voiture fantôme n'affectera en rien vos performances.

DÉFI



Ce mode vous permet d'utiliser vos données AI pour rivaliser avec vos amis ou avec l'unité centrale. Vous avez également la possibilité de définir un handicap dans OPTION. (voir p.52)

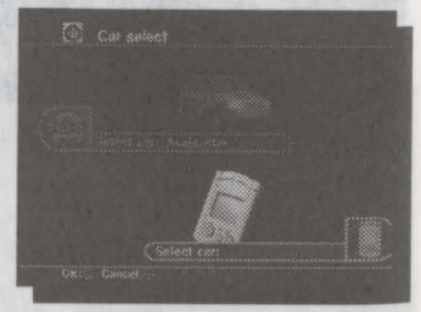
Défi

Choix du jeu - Vous avez le choix entre 2 modes.
Mode 1 joueur : Vous pouvez courir seul ou choisir entre les combinaisons suivantes : joueur contre pilote automatique, joueur contre unité centrale, pilote automatique contre unité centrale, pilote automatique contre pilote automatique. Utilisez la manette du joueur 1 pour définir les options du premier et du deuxième joueur.
Mode 2 joueurs : 2 joueurs rivalisent. Connectez la manette du joueur 2 à la console et sélectionnez simultanément les véhicules.

Choix du véhicule (mode 1 joueur)

1. Le véhicule et le conducteur sont choisis pour le premier joueur puis pour le second. Le joueur 1 a le choix entre 8 véhicules et conducteurs ou AI de VM. Dans le VM, le joueur 2 peut choisir un adversaire dirigé par AI ou par l'unité centrale.
2. Le joueur 1 a le choix entre la conduite automatique (AT), la conduite manuelle (MT) et le pilotage automatique. Le deuxième joueur est en pilotage automatique.

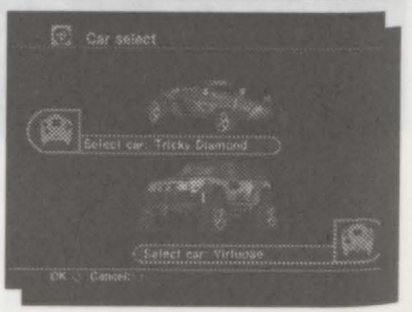
▲ Vous ne pouvez utiliser que la manette du premier joueur lorsque vous êtes en mode 1 PLAYER (1 joueur).
▲ Vous pouvez choisir le pilotage automatique si vous sélectionnez un véhicule VM déjà sauvegardé.
▲ Si le joueur 2 est l'unité centrale, vous pouvez choisir le niveau de votre adversaire.



Choix du véhicule (mode 2 joueurs)

1. Chaque joueur doit sélectionner son véhicule et son conducteur.
2. Sélectionnez une transmission automatique (AT) ou manuelle (MT).

▲ Il est impossible d'utiliser un véhicule de carte mémoire en mode 2 PLAYERS (2 joueurs).
▲ Il est impossible de choisir le pilotage automatique.



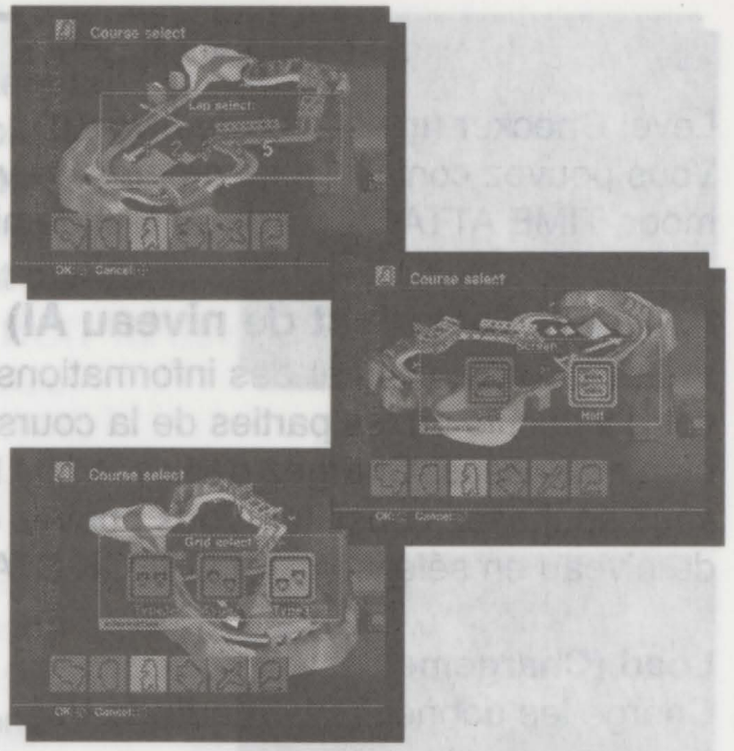
Choix du circuit - Sélectionnez le terrain sur lequel vous souhaitez concourir.

▲ L'éventail des terrains proposés dépendent de vos progrès dans le CHAMPIONSHIP (Championnat).
▲ Il est impossible de sélectionner GARAGE dans VS GAME (défi).

Lap Select (Choix du nombre de tours)
Choisissez un nombre de tours, entre 1 et 5.

Grid Select (Grille de départ)
Vous avez le choix entre trois positions ou ordres de départ.

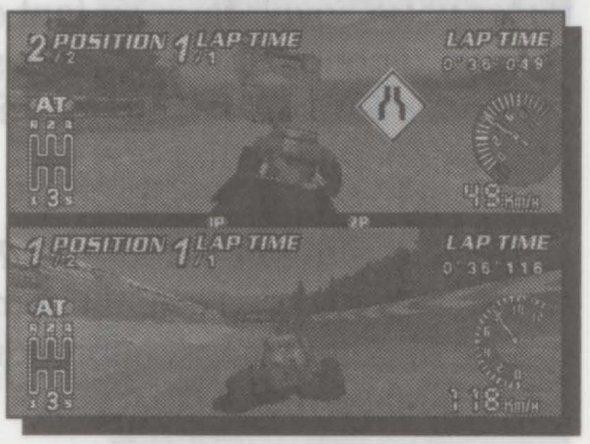
Screen Select (Choix de l'écran)
Vous pouvez diviser l'écran en différentes sections.
Cette option n'est valable qu'en mode 1 joueur.



Race (Course)
Une fois que vous avez choisi le circuit et le nombre de tours, vous pouvez commencer à concourir.

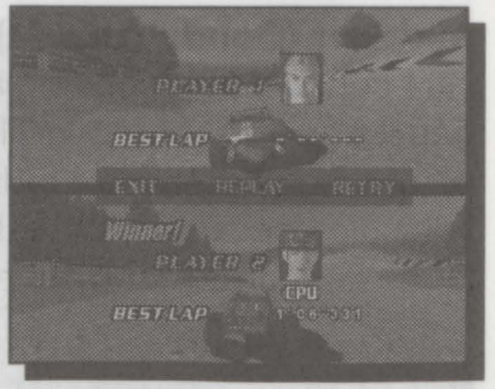
Comment interpréter l'écran VS GAME
Si vous partagez l'écran en deux, vous obtiendrez une image semblable à celle de la figure ci-contre.
Le visage du conducteur et la carte de la course ne seront pas affichés, mais Current Lap (Tour en cours) et Total Laps (Total des tours) le seront.

▲ Si vous sélectionnez FULL en mode 1 PLAYER, l'écran ne sera pas divisé.
▲ Les joueurs 1 et 2 peuvent changer d'angle de vue. (MOTION (Mouvements) ne sera pas affiché).



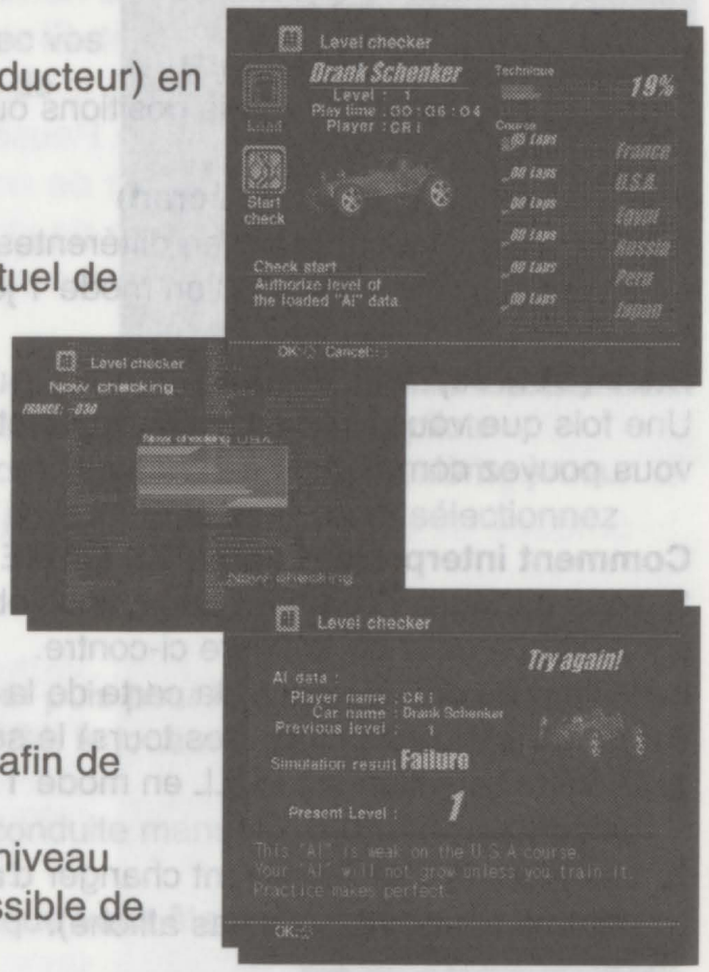
Fin du Défi et affichage des résultats.
Après avoir effectué le nombre de tours spécifiés, le premier véhicule à passer la ligne d'arrivée est déclaré gagnant. Il n'y a pas de limite de temps.
La course s'arrête lorsque l'un des deux joueurs franchit la ligne d'arrivée. Les résultats s'affichent alors. Si vous souhaitez changer les conditions, choisissez EXIT pour retourner à l'écran de sélection.

▲ Il est impossible de sauvegarder les données de Replay au cours d'un Défi.



INDICATEUR DE NIVEAU

Level Checker (Indicateur de niveau)
Vous pouvez confirmer les progrès de vos données AI (conducteur) en mode TIME ATTACK grâce au test de niveau.



AI Level Test (Test de niveau AI)

Vous pouvez consulter des informations sur le niveau AI actuel de votre véhicule ou les parties de la course que vous avez bien maîtrisées. Chargez depuis le VM les données AI que vous souhaitez consulter. Vous pouvez commencer le test de niveau en sélectionnant CHECK START.

Load (Chargement)

Charge les données AI à partir du VM.

Check Start (Début du test)

Pour chaque course, vous pouvez effectuer une simulation afin de tester votre savoir-faire en tant que conducteur.
Si vous répondez aux exigences, vous pouvez accéder au niveau supérieur. En fonction de vos résultats, il est également possible de lire des commentaires.

Qu'est-ce que le système AI ?

L'AI (intelligence artificielle) permet aux conducteurs de s'inspirer de la technique du joueur. Par exemple, vous pouvez apprendre aux conducteurs à accélérer et à freiner, entre autres techniques de conduite.

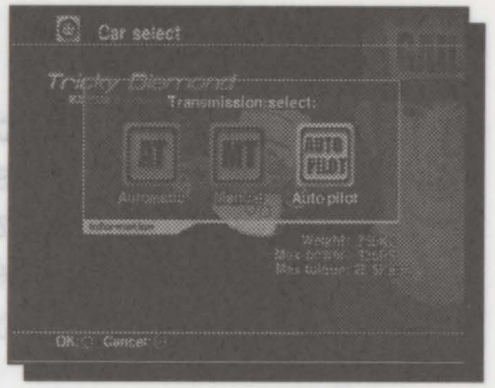
AI driver (Conducteur AI)

Huit conducteurs sont impatients de faire remarquer leur voiture au cours d'une course. Ils peuvent utiliser le mode TIME ATTACK (Course contre la montre) pour apprendre les techniques de course et améliorer leurs performances. Dotés de caractéristiques qui leur sont propres, les véhicules peuvent se révéler meilleurs sur certaines pistes que sur d'autres. Essayez plusieurs types de pistes, car c'est en pratiquant que vous vous perfectionnerez.

Pilotage automatique
Lorsque cette fonction est activée, les données AI permettent au joueur de mettre la machine en pilotage automatique. Le pilotage automatique peut être sélectionné pour chaque mode au moment du choix du véhicule.

▲ En mode de pilotage automatique, les véhicules ne sont pas sous le contrôle des joueurs.

▲ Ce mode ne permet pas l'amélioration des données AI.

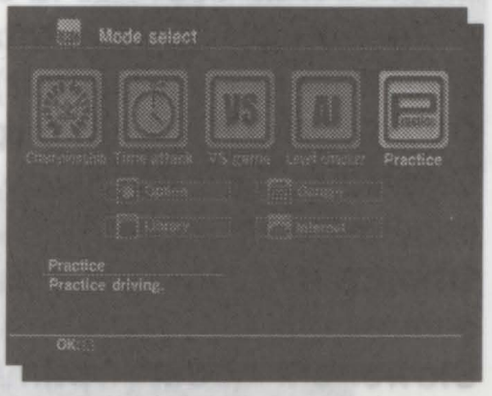


ENTRAÎNEMENT

Vous pouvez conduire librement sur un immense circuit composé de différents types de terrains.

Practice Race Program (Pratique du programme de course)

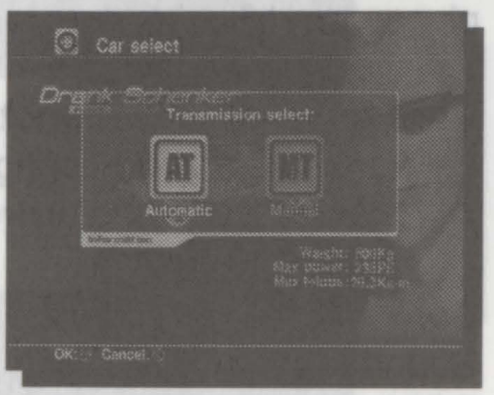
Si vous sélectionnez Practice race (Pratiquer course), vous pouvez commencer la course dès que vous avez choisi un véhicule.



Car Select (Choix de la voiture)

1. Choisissez une voiture et un conducteur
2. Choisissez une transmission automatique (AT) ou manuelle (MT)

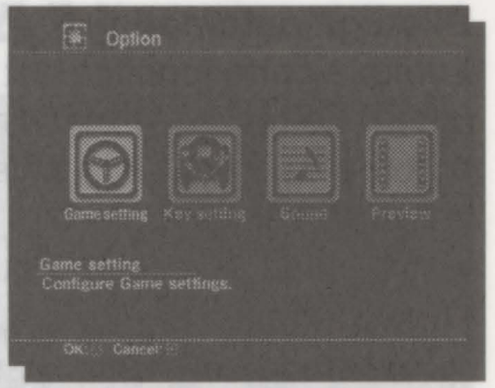
▲ Vous pouvez également sélectionner les données AI dans le VM, mais pas le pilotage automatique.



Start (Départ)

Conduisez librement sur le circuit.
Il n'y a ni limitation de temps ni itinéraire prédéfini. Vous pouvez vous entraîner autant que vous le souhaitez.

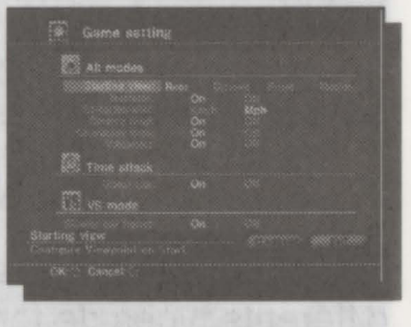
OPTIONS



Vous pouvez modifier les différents paramètres du jeu et effectuer des tests de son. Lorsque vous sélectionnez STANDARD, quelle que soit la section, vous rétablissez les paramètres par défaut.

▲ Les options que vous définissez sont automatiquement enregistrées lorsque vous quittez l'écran OPTION.

Paramètres de jeu



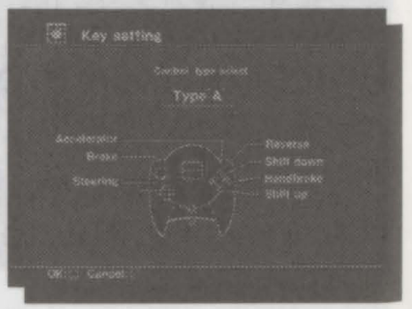
Starting View (Vue de départ) - Règle la vue au début de la course. la vue que l'on a au début de la course

Commentator (Commentateur) - Règle la voix du commentateur

Speedometer (Compteur) - Règle le compteur en km/h ou Mph

Course Map (Plan du circuit) - Définit le circuit de la course

Character Icon (Icône de personnage) - Définit l'affichage des 4 meilleurs conducteurs



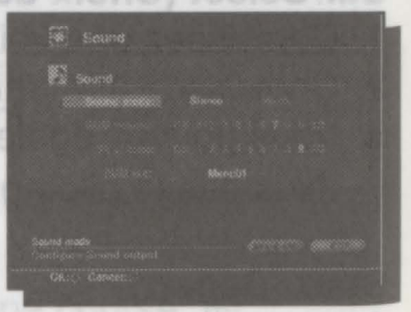
Ghost Car (Voiture fantôme) - Lance la voiture fantôme dans la course contre la montre

Slower car boost (Optimisation de la voiture la plus lente) - Définit le niveau de difficulté pour le Défi.

Configuration des manettes

Il y a trois façons de configurer la manette (Type A, B ou C)

▲ Si vous disposez d'un volant, vous pouvez en régler la sensibilité.



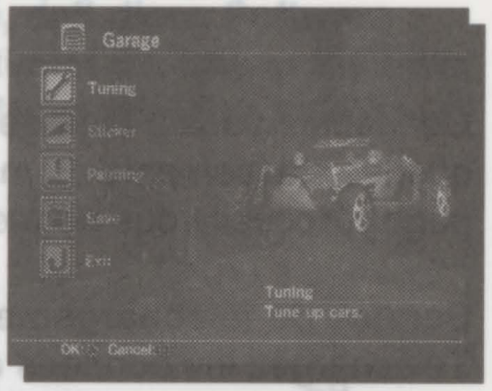
Son

Sound Mode (Mode Son)	Règle le volume de son
BGM volume (Volume BGM)	Règle le volume de la musique de fond
SE volume (Volume SE)	Règle le volume des effets sonores
BGM test (Test BGM)	Vous permet d'écouter la musique de fond du jeu.

Avant-première

Vous pouvez voir un film sur les dernières nouveautés SEGA. (Appuyez sur START pour l'arrêter).

GARAGE & BIBLIOTHÈQUE



Garage

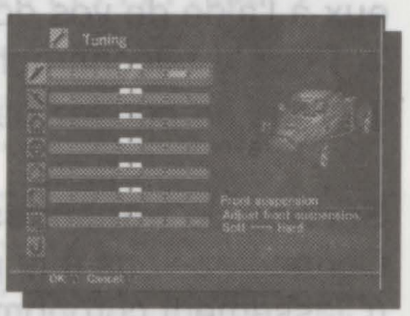
Personnalisez votre véhicule en modifiant les réglages et en changeant la peinture. Vous pouvez accéder à ces fonctions à partir des modes CHAMPIONSHIP (Championnat) et TIME ATTACK (Course contre la montre).

Tuning (Réglage)

Vous pouvez changer les paramètres de chaque partie du véhicule.

Sticker

Vous pouvez coller un sticker à la carrosserie du véhicule. Vous avez le choix entre 16 stickers. Entrez 5 lettres ou chiffres.



Painting (Peinture)

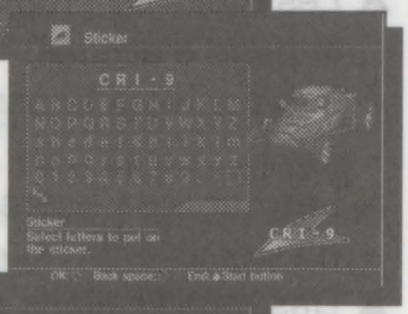
Vous avez le choix entre trois couleurs pour chaque véhicule.

▲ Si vous finissez dans les trois premiers en mode EXPERT CHAMPIONSHIP (championnat expert), le nombre de couleurs disponibles augmente.

Save (Sauvegarde)

Sauvegardez ces paramètres dans les données AI.

▲ Si vous sauvegardez les paramètres du garage, vous utiliserez cinquante-six blocs de données AI, même si votre conducteur avance en mode TIME ATTACK (Course contre la montre).



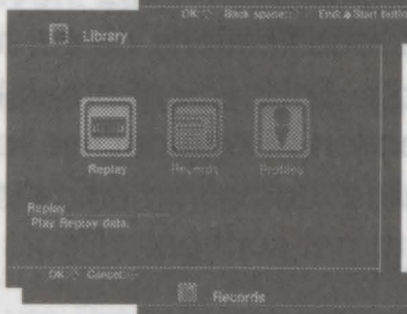
Bibliothèque

Vous pouvez visionner vos résultats et les Replays. Il est également possible de confirmer les profils des véhicules et des conducteurs.

Replay

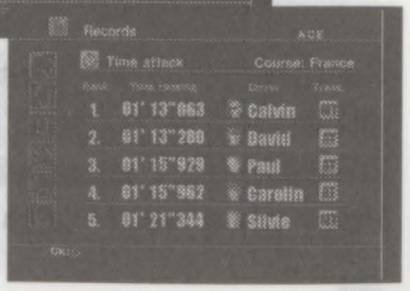
Vous pouvez visionner des séquences Replay sauvegardées.

▲ Appuyez sur Start quand vous souhaitez arrêter la séquence Replay.



Records (Enregistrements)

Vous pouvez visionner des enregistrements créés en CHAMPIONSHIP (Championnat) et TIME ATTACK (Course contre la montre). Choisissez un mode pour visionner les enregistrements de chaque catégorie et circuit.



Profiles (Profils)

Sélectionnez un véhicule et un conducteur à partir de la liste des profils afin de courir sur le parcours le plus difficile qui leur correspond. Vous pouvez également lire les conseils concenant l'AI.

INTERNET

Connectez-vous à la page d'accueil BUGGY HEAT et consultez les informations sur le jeu ainsi que les classements du meilleur tour en mode TIME ATTACK (Course contre la montre). Cette page d'accueil vous permet aussi de transmettre et de télécharger des données.

Service de téléchargement

Téléchargez les données de vos adversaires AI à partir de la page d'accueil et mesurez-vous à eux à l'aide de vos données AI en sélectionnant «VS game».

▲ Pour le téléchargement, votre VM doit avoir 56 blocs de données disponibles.

▲ Vous ne pouvez pas augmenter le niveau des données AI téléchargées.

Service de transmission de données

Connectez-vous à la page d'accueil de Buggy Heat et sélectionnez « Time Ranking » (Classement chronométrique) ou « AI Ranking » (Classement AI). En sélectionnant les données systèmes, le fichier que vous avez sauvé est transmis sur la page « Time Ranking » (Classement chronométrique). En sélectionnant les données AI, le fichier que vous avez sauvé est transmis sur la page « AI Ranking » (Classement AI).

▲ Vous pouvez enregistrer votre classement et vos données AI gratuitement.

▲ Les droits de propriété intellectuelle des données transmises reviennent à l'administrateur de la page d'accueil.

▲ Les données transmises seront accessibles au public sur la page d'accueil.

▲ Les services Internet décrits correspondent à ceux qui ont été prévus au moment de la vente du logiciel.

▲ Des modifications de contenu ou une interruption de ce service peut se produire sans qu'il y ait eu d'avertissement préalable.

▲ Attention : Sega décline toute responsabilité en cas de dommage lié à l'utilisation de ce service. Les communications téléphoniques et les coûts de connexion relatifs à l'utilisation d'Internet sont par ailleurs entièrement à votre charge.

Ce logiciel n'est pas destiné à établir un environnement de communication direct. Pour accéder à la page d'accueil de BUGGY HEAT, vous devez avoir préalablement utilisé DREAM KEY pour établir un environnement de communication.
Pour plus de détails concernant l'Internet, consultez le manuel d'instructions DREAM KEY.

Vielen Dank, daß Sie Buggy Heat gekauft haben! Bitte beachten Sie, daß diese Software ausschließlich für die Verwendung mit der Dreamcast-Konsole bestimmt ist. Lesen Sie bitte diese Gebrauchsanweisung gründlich durch, bevor Sie anfangen, Buggy Heat zu spielen.

INHALT

Wie das Spiel funktioniert 56
Spielstart 58
Modus auswählen 59
Championship 60
Erklärung der Symbole auf dem Bildschirm 63
Das Pause-Menü 64
Wiederholung (Replay) 65
Time Attack 66
VS Game 68
Level-Checker 69
Training 70
Optionen 71
Werkstatt und Bücherei 72
Internet 73

Wild und dynamisch rasen Sie der Straßen entlang!

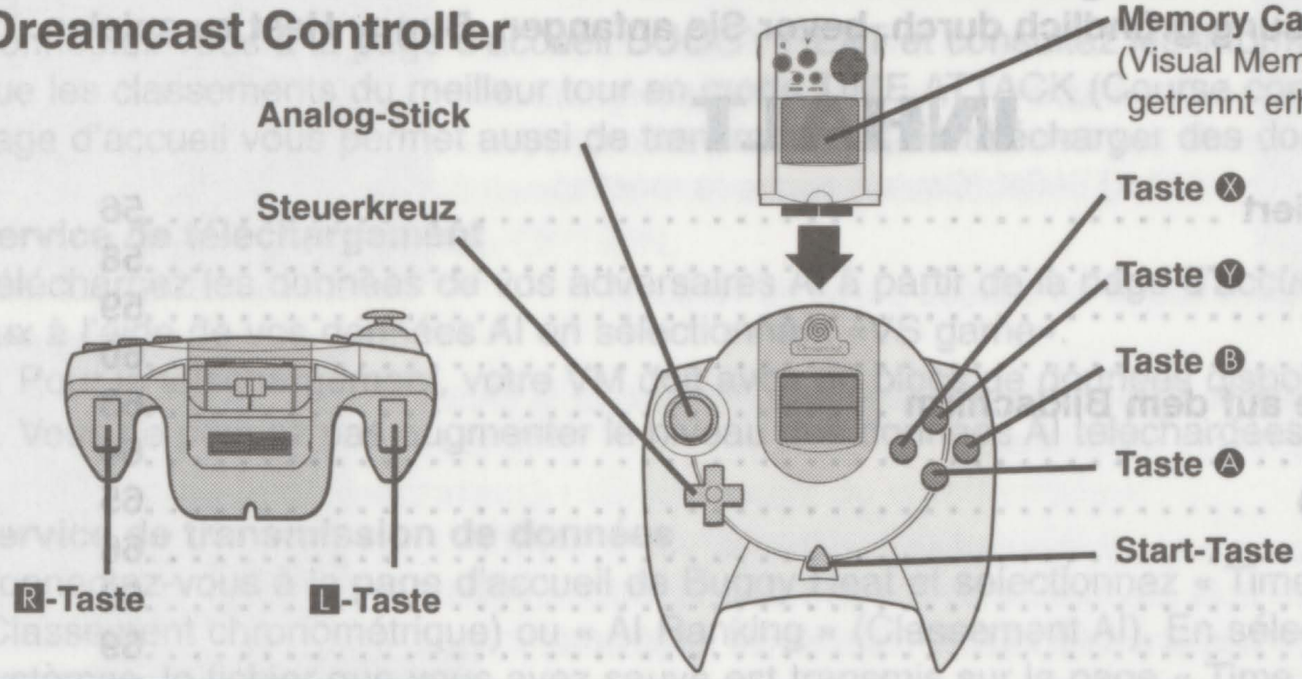
Buggies – das sind ultimative Custom-Maschinen, die nur zu einem Zweck geschaffen wurden: Mit unglaublichem Tempo über jede nur vorstellbare Strecke zu brettern. Sie sind leicht, wendig und können ungeheuer viel einstecken. Steigen Sie in einen Buggy ein, der speziell für Off-Road-Strecken konstruiert ist, und heizen Sie im Gelände Ihren Gegnern davon. Zeigen Sie ihnen, was Sie drauf haben und gewinnen Sie die Meisterschaft! Das ist Off-Road pur!

Ein spezielles AI-System, eine herausragende Künstliche Intelligenz, speichert und analysiert die Renntechnik des Spielers. Sie können damit einen Fahrer immer weiter entwickeln und perfektionieren – und wenn Sie dann bereit sind, Ihre Freunde zu einem Rennen herausfordern!

• Diese Software ist für einen bis zwei Spieler gedacht. • Bevor Sie den Strom einschalten, verbinden Sie bitte das Dreamcast-Zubehör mit der Konsole. • Wenn Sie einen Neustart von Dreamcast durchführen wollen, drücken Sie die Tasten Ⓐ + Ⓑ + Ⓧ + Ⓨ sowie die Start-Taste während des Spiels. Damit kehren Sie zum Hauptmenü-Bildschirm zurück. • Für diese Software benötigen Sie eine visuelle Speichereinheit (Visual Memory (VM), getrennt erhältlich), um Autopilot-Daten und Spielwiederholungs-Daten speichern zu können (s. S. 63)

BEDIENUNG

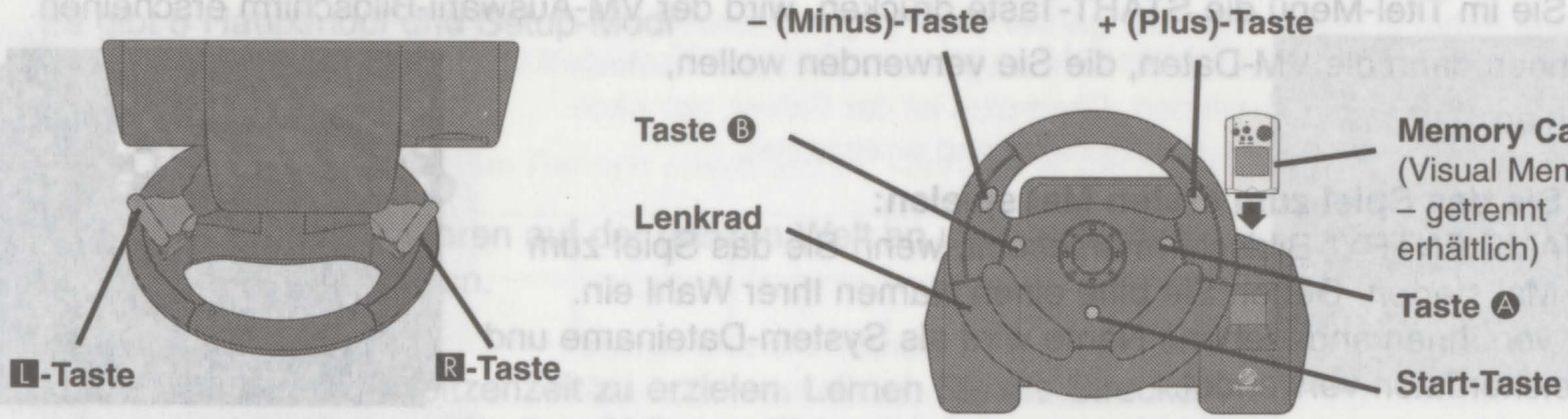
Dreamcast Controller



Tasten	Bewegung
Analog-Stick	Steuerung (analog)
Steuerkreuz	Steuerung (digital)
Taste A	Gang hochschalten
Taste B	Handbremse
Taste X	Gang runterschalten (geht automatisch in den Rückwärtsgang, wenn die Geschwindigkeit unter 20 km/h fällt)
Taste Y	Rückwärtsgang (nur unter 20 km/h). Taste gedrückt halten.
L-Taste	Bremsen
R-Taste	Beschleunigen
Start-Taste	Spielstart, Pause, Neustart

- ▲ Wenn Sie „Automatik“ eingestellt haben, erfolgt das Hoch- und Runterschalten der Gänge automatisch
- ▲ Der Rückwärtsgang wird eingelegt, sobald Sie sich mit weniger als 20 km/h fortbewegen. Dies ist sehr nützlich, falls Sie gegen eine Säule oder eine Wand krachen.
- ▲ Wenn Sie ein „Vibration Pack“ (separat erhältlich) in den Expansion Slot 2 stecken, spüren Sie die Bewegungen des Fahrzeugs
- ▲ Für den 2-Spieler-Modus benötigen Sie einen zweiten Controller (separat erhältlich)
- ▲ Diese oben beschriebene Tastenbelegung entspricht dem standardmäßig voreingestellten Setup Typ A. Sie können diese Konfiguration ändern, indem Sie „Key Setting“ aus dem Menü „Option“ auswählen. (Siehe Seite 72)
- ▲ Betätigen Sie nie den Analog-Stick oder die L- bzw. R-Taste, wenn Sie Dreamcast einschalten. Dies kann zu Problemen bei der Kalibrierung führen, was die Steuerung Ihres Fahrzeuges beeinträchtigen könnte.

Race Controller



	Bewegung
Lenkrad	Steuerung (Analog)
Taste Ⓐ	Handbremse
Taste Ⓑ	Geht automatisch in den Rückwärtsgang, wenn die Geschwindigkeit unter 20 km/h beträgt.
+ (Plus)-Taste	Gang hochschalten
- (Minus)-Taste	Gang runterschalten. Geht unter 20 km/h automatisch in den Rückwärtsgang
L-Taste	Bremsen
R-Taste	Beschleunigen
Start-Taste	Spielstart / Pause / Pausenmodus abbrechen

▲ Wenn Sie „Automatik“ eingestellt haben, erfolgt das Hoch- und Runterschalten der Gänge automatisch
▲ Der Rückwärtsgang wird eingelegt, sobald Sie sich mit weniger als 20 km/h fortbewegen. Dies ist sehr nützlich, falls Sie gegen eine Säule oder eine Wand krachen.
▲ Sie können den „Vibration Pack“ (separat erhältlich) nicht mit dem Race Controller verwenden.
▲ Für den 2-Spieler-Modus benötigen Sie einen zweiten Controller (separat erhältlich)
▲ Die Konfiguration der Tasten beruht auf dem standardmäßig voreingestellten Setup Typ A. Sie können diese Konfiguration ändern, indem Sie „Key Settings“ aus dem Menü „Options“ auswählen. (Siehe Seite 72)
▲ Bewegen Sie nie das Lenkrad oder die L- bzw. R-Taste, wenn Sie Dreamcast einschalten. Dies kann zu Problemen bei der Kalibrierung führen, was die Steuerung Ihres Fahrzeuges negativ beeinträchtigen könnte. Wenn dieses Problem auftritt, schalten Sie Ihre Konsole aus und berühren Sie den Controller nicht, wenn Sie die Konsole wieder einschalten.

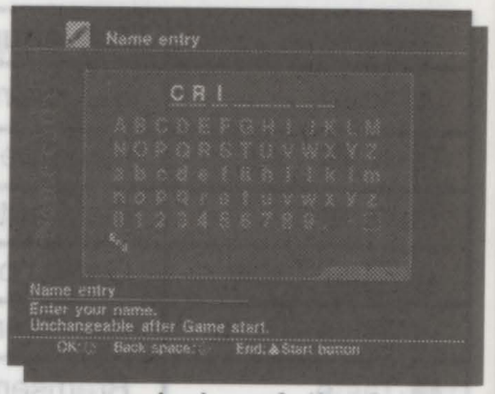
▲ Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, daß inoffizielle Dreamcast-Controller funktionieren.

SPIELSTART

Wenn Sie im Titel-Menü die START-Taste drücken, wird der VM-Auswahl-Bildschirm erscheinen. Sie können dann die VM-Daten, die Sie verwenden wollen, auswählen.

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen:
Der „NAME ENTRY"-Bildschirm erscheint, wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten. Geben Sie bitte einen Namen Ihrer Wahl ein. Dieser von Ihnen angegebene Name wird als System-Dateiname und für Speicherdaten verwendet.

Wenn Sie ein Spiel an dem Punkt fortsetzen wollen, an dem Sie zuletzt aufgehört haben:
Wenn Sie Ihr vorheriges Spiel fortsetzen wollen, wählen Sie bitte die Datei aus dem VM aus, auf dem Ihr Spielstand abgespeichert wurde.



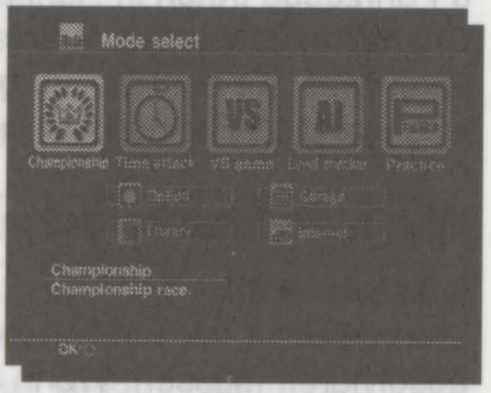
- ▲ Um Daten zu laden oder zu speichern, benötigen Sie ein VM (separat erhältlich).
- ▲ Bitte schalten Sie während des Lade- oder Speichervorgangs Ihre Konsole nicht aus. Entfernen Sie während des Lade- oder Speichervorgangs keinesfalls das VM, den Controller oder sonstige Peripheriegeräte.
- ▲ Systemdaten (Spielfortschritt, eingegebener Name, Optionseinstellungen usw.) werden automatisch gespeichert. Wenn Sie das VM während des Spiels anstecken oder entfernen, werden Ihre Daten eventuell nicht korrekt gespeichert.
- ▲ Das Garagen-Setup und Fahrerergebnisse werden als AI-Daten gespeichert.
- ▲ Die Länge der Replays hängt vom jeweiligen Rennen ab. (Die Anzahl der verwendeten Blocks verändert sich nicht.) Wenn Sie ein längeres Replay abspeichern als im Speichersystem vorgesehen ist, können Sie eventuell nicht das gesamte Rennen ansehen oder werden leichte Veränderungen im Rennverlauf feststellen.

Anzahl der für dieses Spiel benötigten Speicherblocks

Systemdaten:	9 Blocks
AI-Daten	56 Blocks pro Fahrzeug
Replay-Daten	90 Blocks pro Rennen (maximal 6 Minuten)

MODUS AUSWÄHLEN

Es gibt 5 Hauptmodi und Setup-Modi



Hauptmodus

Championship -> S. 60
Treten Sie in Rennturnieren auf der ganzen Welt an und versuchen Sie, Champion zu werden.

Time Attack -> S. 66
Versuchen Sie, eine Spitzenzeit zu erzielen. Lernen Sie die Strecke kennen und verbessern Sie Ihre AI-Daten (Fahrer)

VS-Spiel -> S. 68
Treten Sie gegen Ihre Freunde oder gegen AI-Gegner an.

Level Checker -> S. 70
Überprüfen Sie, welche Auswirkungen die Level-Erhöhung Ihrer AI-Daten (Fahrer) hat, indem Sie den „Time Attack" üben. Bestehen Sie einen Test, um den Level Ihrer AI-Daten zu erhöhen.

Training -> S. 71
Hier können Sie frei auf einer riesigen Rennstrecke mit verschiedenen Straßenverhältnissen fahren.

Setup-Modus

Option -> S. 72
Sie können die Spieleinstellungen, Controller-Einstellungen und das Sound-Setup ändern.

Garage -> S. 73
Verändern Sie das Tuning oder die Farbgebung Ihres Fahrzeuges

Library -> S. 73
Schauen Sie sich Replays an oder sehen Sie Rekorde ein. Sie können hier auch Ihr Fahrzeug und Fahrerprofile überprüfen.

Internet -> Seite 74
Besuchen Sie die Homepage von BUGGY HEAT.

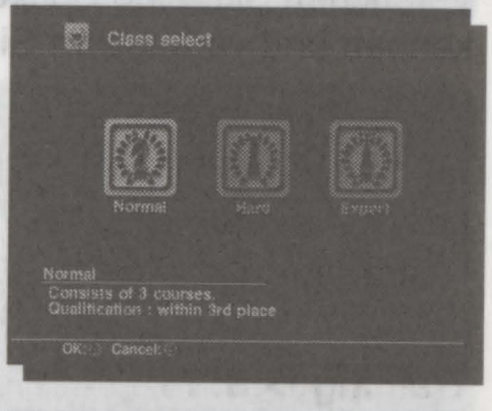
CHAMPIONSHIP (MEISTERSCHAFT)

8 Fahrzeuge treten in Rennen auf der ganzen Welt gegeneinander an, um Champion zu werden. Wählen Sie Ihr Fahrzeug und Ihren Fahrer aus und versuchen Sie den Titel zu gewinnen. Champion ist der Fahrer, der nach insgesamt 13 Rennen den höchsten Punktestand erreicht hat.

Wie eine Meisterschaft abläuft

Klassen-Wahl

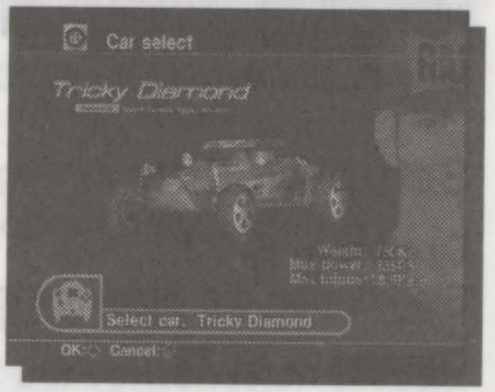
Wenn Sie mit der Einstellung NORMAL starten, werden Sie drei Klassen absolvieren müssen. Wenn Sie unter den besten drei Fahrern sind, haben Sie die Rennklasse geschafft und können zur nächsten Klasse aufsteigen. Jede Klasse hat einen anderen Schwierigkeitsgrad (Fähigkeit der Gegner) und eine unterschiedliche Anzahl an Rennen.



▲ Ihr Fortschritt wird jedesmal automatisch gespeichert, wenn Sie eine Rennklasse erfolgreich abschließen. Wenn Sie den Modus verlassen, bevor Sie die Rennklasse abgeschlossen haben, müssen Sie im ersten Rennen dieser Klasse von neuem beginnen.

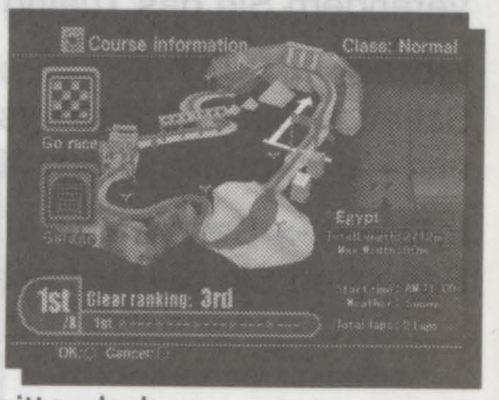
Auto-Wahl

1. Suchen Sie unter 8 Auswahlmöglichkeiten ein Fahrzeug und einen Fahrer aus. Sie können die Kombination von Fahrer und Fahrzeug nicht verändern. Sie können AI-Daten vom VM laden. Sie können Ihr Fahrzeug nicht wechseln, während Sie sich in einer Rennserie befinden.
2. Sie können zwischen Automatikgetriebe (AT) oder Handschaltung (MT) wählen. Für auf Ihrem VM gespeicherte Fahrzeuge können Sie auch Auto-Pilot auswählen. (Siehe S. 71).



Streckeninformation

Hier können Sie Informationen über die Art der Rennstrecke abrufen und sich informieren, wie gut Sie im Rennen abschneiden müssen, um die Rennklasse erfolgreich zu beenden. Je nach Rennen kann sich auch das Wetter verändern. Wenn Sie vor einem Rennen „Garage“ auswählen, können Sie Ihre Fahrzeugeinstellungen ändern.



Rennen

Sobald Sie bereit sind, können Sie das Rennen beginnen.

▲ Sie starten zunächst am achten Startplatz. Im weiteren Spielverlauf kann sich dies ändern – je nachdem, wie Sie beim vorherigen Rennen abgeschnitten haben.

Punkte und Voraussetzungen für erfolgreichen Abschluß

Punkte

Je nachdem, wie Sie in einem Rennen abschneiden, können Sie die folgenden Punktzahlen erreichen.

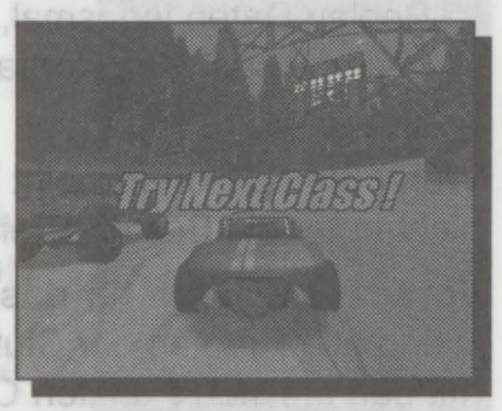
Rang	1	2	3	4	5	6	7	8
Punkte	16	12	9	6	4	2	1	0

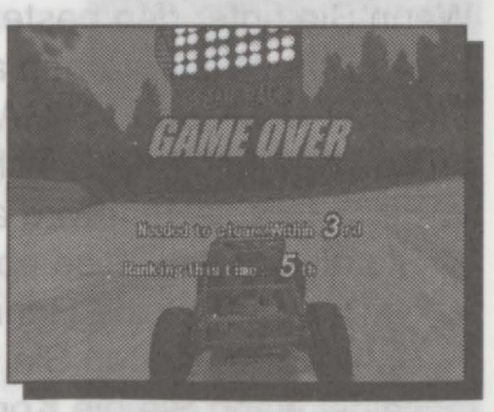
Wenn Sie die für jede Rennklasse erforderlichen Rennen abschließen, wird Ihre Gesamtpunktzahl für die Schlußwertung berechnet.

Strecken und Klassen

Die einzelnen Rennen (Kurse) in jeder Rennklasse sind wie folgt angeordnet: Beispielsweise müssen Sie in der Klasse NORMAL drei Rennen abschließen und unter die besten Drei kommen, um in die HARD-Klasse aufzusteigen. Wenn Sie den Modus beenden, nachdem Sie eine Klasse erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie später ab dem ersten Rennen der folgenden Klasse weiterspielen.

	Normal	➡	Hard	➡	Expert
Frankreich	---	3. oder besser	(1)	3. oder besser	(1)
USA	(1)		--		(2)
Ägypten	(2)		(2)		(3)
Rußland	(3)		(3)		(4)
Peru	--		(4)		(5)
Japan	--		--		(6)



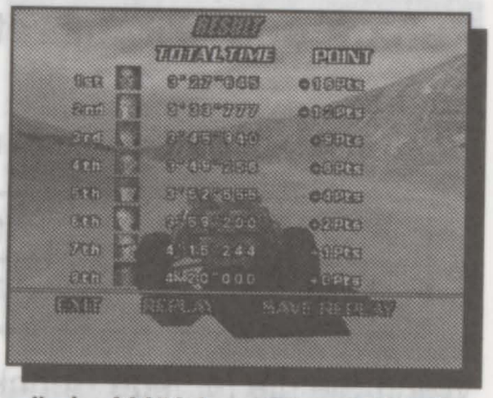


▲ Die Rennen finden in der vorgegebenen Reihenfolge statt.

▲ Wenn Sie eine der Rennklassen abschließen, ohne unter die besten Drei zu kommen, heißt es GAME OVER. Das Spiel ist dann vorbei, und es ist Ihnen nicht möglich, sofort zur nächsten Klasse aufzusteigen.

Ein Rennen abschließen und Spielende

Ergebnis:



Wenn Sie die erforderliche Anzahl an Runden abschließen, wird das Rennergebnis angezeigt. Nachdem Ihre Plazierung, die Zeit und die erhaltenen Punkte angezeigt wurden, werden Ihre Gesamtplazierung und der Punktestand angezeigt. (Wenn Sie auf dem Steuerkreuz Oben bzw. Unten drücken, können Sie zwischen diesen Bildschirmen umschalten.) Wenn Sie REPLAY anwählen, können Sie eine Wiederholung Ihres letzen Rennens ansehen. Wenn Sie während der Wiederholung START drücken, gelangen Sie zum Ergebnisbildschirm zurück. Wählen Sie SAVE REPLAY (Replay Speichern), um die Wiederholung zu speichern und sie so zu einem späteren Zeitpunkt wieder ansehen zu können. Wählen Sie EXIT, um zur nächsten Strecke oder Rennklasse zu gelangen.

▲ Während der Ergebnisbildschirm (RESULT) angezeigt wird, können Sie Ihr Fahrzeug nicht bewegen. Bitte speichern Sie Ihre AI- und Replay-Daten jedesmal, wenn Sie zu spielen aufhören: Wenn Sie ohne zu speichern fortfahren, sind Ihre Daten verloren.

Spiel vorbei

Wenn Sie den Checkpoint nicht rechtzeitig erreichen und Ihnen die Zeit ausgeht oder wenn Sie nicht unter die Besten Drei gelangen, ist das Spiel verloren: GAME OVER!

Voraussetzungen für das Gewinnen und Abschließen der Championship

Wenn alle Rennen der Stufe EXPERT abgeschlossen sind, ist das Fahrzeug mit den meisten Punkten Champion und erhält einen Bonus.
Wenn Sie unter den besten Drei abschließen, können Sie in der GARAGE zusätzliche Wagenfarben auswählen. Sie können abgeschlossene Kurse in TIME ATTACK und VS GAME auswählen, egal in welcher Klasse Sie angetreten sind oder welche Plazierung Sie erreicht haben.

▲ Ihr Spielfortschritt wird automatisch in den Systemdaten gespeichert, wenn Sie eine Rennklasse abschließen.

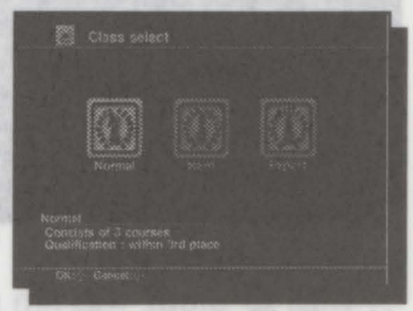
▲ Nachdem Sie eine Rennklasse abschließen (und nach dem automatischen Speichern) können Sie vom letzten erreichten Punkt aus weiterspielen, selbst wenn Sie die Konsole abschalten.

SPIELFENSTER

Der Bildschirm während des Rennens

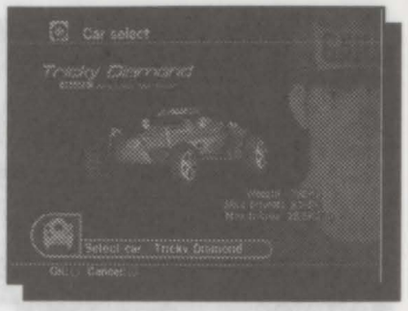
Plazierung des Spielers: Jetzige Plazierung/Anzahl der Fahrzeuge.
Beste 4 Fahrer: Zeigt die vier schnellsten Fahrer.
Zeit: Verbleibende Zeit bis zum Checkpoint. Ihre Zeit läuft ab, wenn der Zähler 0 errreicht.
Gesamtzeit: Seit dem Rennstart abgelaufene Zeit.
Rundenzeit: Die für eine volle Runde benötigte Zeit.
Rekord-Rundenzeit: Die schnellste Zeit für eine Runde.
Streckenkarte: Der Pfeil stellt Ihren Wagen dar, die Punkte die anderen Fahrer.
Schaltung/Getriebeanzeige: Zeigt den derzeit eingelegten Gang und die Getriebeart an. R bedeutet Rückwärtsgang.
Drehzahlmesser/Geschwindigkeit: Zeigt die Umdrehungsgeschwindigkeit des Motors und die Geschwindigkeit an. Das Design ist vom Fahrzeugtyp abhängig.

▲ Dies ist die Standardanzeige und hängt vom gewählten Spielmodus ab. Sie können über das Menü OPTION die Einstellungen der Anzeige ändern.



Schauen Sie nach hinten

Sie können Ihre Siegeschancen erhöhen, indem Sie Fahrzeugen hinter ihnen ausweichen oder die Ideallinie Ihrer Gegner blockieren. Wenn Sie während eines Rennens nach hinten blicken wollen, wählen Sie OPTION und dann KEY SETTING. Anschließend wählen Sie den Steuerungstyp B oder C aus. (siehe Seite 72) Sie können nach hinten schauen, wenn Sie die eingestellte Taste für LOOK BACK drücken.



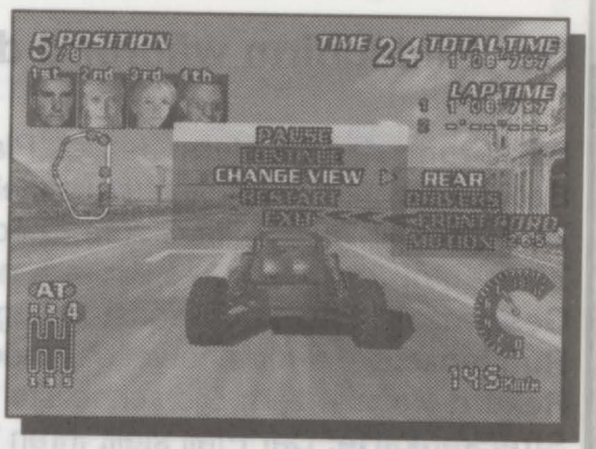
Fahreranzeige

Wenn Sie im PAUSE-BILDSCHIRM (S. 64) die Option „Kamera“ (CHANGE VIEW) und dann BEWEGUNG wählen, können Sie die Bewegungen Ihres Fahrers im RDM-Modus sehen („Real Time Driving Motion = Echtzeit-Fahrbewegung). Sie können dann sehen, wie Ihr Fahrer in Echtzeit lenkt, beschleunigt und sich bewegt.

▲ Während des Rennens kann BEWEGUNG nur von VORNE dargestellt werden.

PAUSE

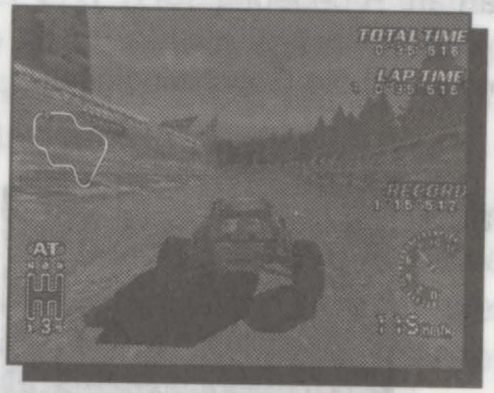
Während des Rennens können Sie das Spiel anhalten, indem Sie die Taste START drücken. Um ins Rennen zurück zu gelangen, drücken Sie erneut START oder wählen Sie im Pause-Menü CONTINUE.



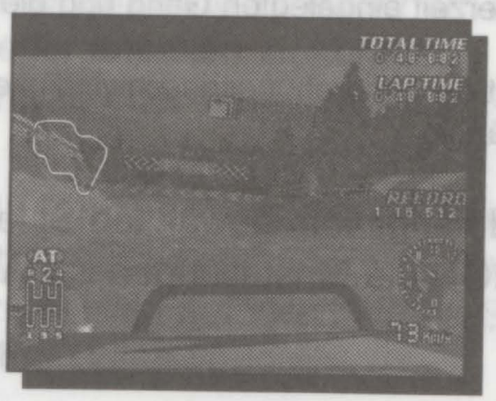
Kamera ändern

Ansicht ändern

Sie können die drei folgenden Kamerapositionen sowie die Bewegungs-Kamera einstellen (siehe S. 63)



HINTEN



FAHRER

VORNE

Neuer Versuch: Championship

Neustart: Sie kehren zum STRECKEN-INFO-Bildschirm am Anfang jeder Rennklasse zurück und starten das Rennen nochmal von vorne.

Neuer Versuch: Time Attack / VS-Game

Auto wechseln: Sie kehren zum Fahrzeugauswahl-Bilschirm zurück und können mit einem neuen Fahrzeug antreten.

Kurs wechseln: Sie kehren zum Streckenauswahl-Bildschirm zurück und können auf einem neuen Kurs antreten.

Neuer Versuch: Sie kehren zum Anfang des Rennens zurück und starten nochmal.

Rennunterbrechung

Exit: Bricht ein Rennen ab und bringt Sie zurück zum Menü „Modus auswählen“. In diesem Fall können Sie keine Replay-Daten speichern.

▲ Wenn Sie im TIME ATTACK-Modus sind und die Anzahl der Runden auf FREE gestellt haben, gelangen Sie zum Ergebnisbildschirm.

WIEDERHOLUNG / REPLAY

Wenn Sie ein Rennen beendet haben, können Sie es erneut spielen. Sie können es in Ihre Datei abspeichern und von der „LIBRARY“ aus ansehen. Um die Anzeige der Wiederholung anzubrechen, drücken Sie die Taste START.

Steuerung während der Wiederholung

Controller	Race-Controller	Bewegung
Taste Ⓐ	Taste Ⓐ	Kameraposition verändern
Analog-Stick	Handgriff	Kamerawinkel verändern
START-Taste	START-Taste	Wiederholung beenden
Taste Ⓨ	+ (Plus)-Taste	Nach hinten schauen
L-Taste	L-Taste	Bewegungs-Kamera zeigen / abschalten
R-Taste	R-Taste	Bildschirm-Display zeigen / abschalten

▲ Während der Wiederholung können Sie jederzeit und bei jeder Kameraposition die Bewegungs-Kamera einschalten.

▲ Im VS-Game kann jeder der Spieler die Kameraposition verändern. Sie können mit der Taste Ⓧ (am Race Controller mit der– (Minus)-Taste) die Bildschirmunterteilung einstellen. Die Bewegungs-Kamera wird im VS-Game nicht angezeigt.

Während der Wiederholung die Kameraposition ändern

Das Rennen wird von vielen Kameras angezeigt, die rings um die Strecke aufgestellt sind. Sie können jedesmal, wenn Sie Taste Ⓐ drücken, eine andere Kameraposition genießen.

Manuelle Bedienung

Sie können die Kameras rund um Ihr Fahrzeug frei bewegen. Mit dem Analog-Stick können Sie den Kamerawinkel und die Position der Kamera einstellen. Beim Race-Controller ist der Winkel fest eingestellt, die Position läßt sich jedoch verändern.

Dargestellte Anzeigen entfernen

Sie können das Rennen in einem schöneren Anzeigemodus genießen, wenn Sie die R-Taste am Controller oder die R-Taste am Race-Controller drücken. Dadurch „verschwinden“ die Karten und der Tacho vom Bildschirm.

TIME ATTACK

Wählen Sie einen beliebigen Kurs aus dem CHAMPIONSHIP aus und versuchen Sie, eine Bestzeit zu erzielen. Wenn Sie diesen Modus benutzen, entwickelt sich Ihr AI-Fahrer (AI-Daten) weiter.

Time Attack

Auto-Wahl:

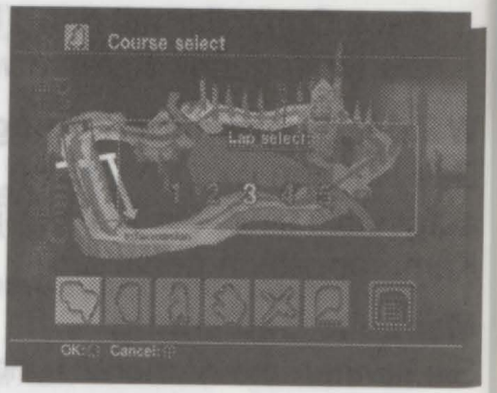
1. Sie können Ihre AI-Daten vom VM laden und Ihrem Fahrer helfen, sich weiterzuentwickeln.
2. Wählen Sie zwischen Automatikgetriebe (AT) oder Handschaltung (MT). Sie können für Ihre VM-AI-Fahrzeuge auch die Option „Autopilot“ aktivieren.

▲ Wenn Sie Autopilot einstellen, kann sich Ihr AI-Fahrer nicht weiterentwickeln.

Streckenauswahl (Course Select)

Sie können eine von 6 Strecken auswählen und in der GARAGE die Tuning-Einstellungen an Ihrem Fahrzeug verändern.

▲ Welche Strecken Ihnen zur Auswahl stehen, hängt von Ihrem Fortschritt in der CHAMPIONSHIP ab.



Runden-Wahl

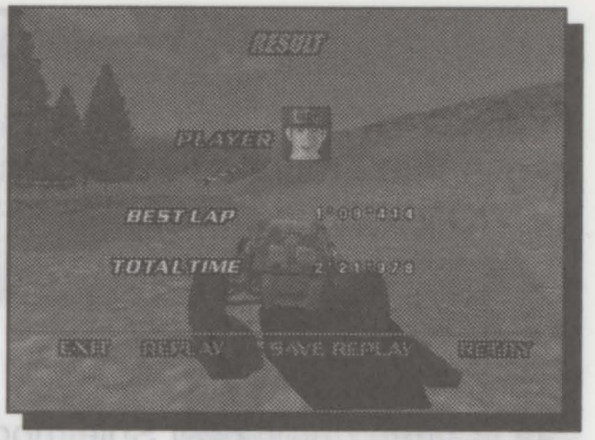
Sie können 1 – 5 Runden oder FREE (unendlich viele Runden) einstellen.

▲ Wenn Sie FREE einstellen, können Sie keine Wiederholungen (Replays) ansehen.

Rennen (Race)

Das Rennen starten.

Time Attack abschließen / Spielende



Wenn Sie die eingestellte Anzahl an Runden abgeschlossen haben, werden die Rennergebnisse angezeigt. Wenn Sie FREE eingestellt haben, können Sie das Rennen beenden und Ihre Ergebnisse anzeigen lassen, indem Sie im Menü „Pause“ den Menüpunkt EXIT wählen. Wenn Sie REPLAY wählen, können Sie eine Wiederholung des Rennens ansehen. Um zum Ergebnisbildschirm zurückzukehren, drücken Sie während der Wiederholung die START-Taste. Sie können Ihre Rennwiederholung abspeichern, indem Sie SAVE REPLAY anwählen.

Wenn Sie EXIT drücken, wird der AI-Daten-Speicherbildschirm angezeigt. Wenn Sie Ihre Fahrtechnik genauer unter die Lupe nehmen wollen, speichern Sie hier ab.

▲ Bitte speichern Sie Ihre AI- und Replay-Daten jedesmal, wenn Sie zu spielen aufhören: Wenn Sie ohne zu speichern fortfahren, sind Ihre Daten verloren.

Ghost Car

Wenn Sie die selbe Strecke mit der selben Rundenzahl spielen, wird ein „Phantomfahrzeug“ auftauchen, das die schnellste Runde nachahmt. Sie können so Fahrtechniken vergleichen oder versuchen, Ihre eigene Bestzeit zu schlagen.
Sie können im Optionsmenü die Darstellung des Ghost Car einschalten (Siehe S. 72)

▲ Sollten Sie mit dem Ghost Car kollidieren, hat dies keine negativen Auswirkungen.

TIME ATTACK

Wählen Sie einen beliebigen Kurs aus dem CHAMPIONSHIP aus und versuchen Sie, eine Bestzeit zu erzielen. Wenn Sie diesen Modus benutzen, entwickelt sich Ihr AI-Fahrer (AI-Daten) weiter.

Time Attack

Auto-Wahl:

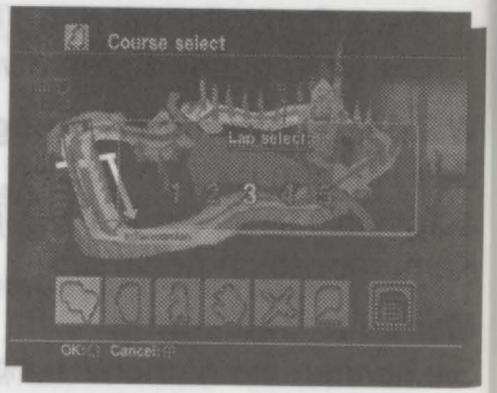
1. Sie können Ihre AI-Daten vom VM laden und Ihrem Fahrer helfen, sich weiterzuentwickeln.
2. Wählen Sie zwischen Automatikgetriebe (AT) oder Handschaltung (MT). Sie können für Ihre VM-AI-Fahrzeuge auch die Option „Autopilot“ aktivieren.

▲ Wenn Sie Autopilot einstellen, kann sich Ihr AI-Fahrer nicht weiterentwickeln.

Streckenauswahl (Course Select)

Sie können eine von 6 Strecken auswählen und in der GARAGE die Tuning-Einstellungen an Ihrem Fahrzeug verändern.

▲ Welche Strecken Ihnen zur Auswahl stehen, hängt von Ihrem Fortschritt in der CHAMPIONSHIP ab.



Runden-Wahl

Sie können 1 – 5 Runden oder FREE (unendlich viele Runden) einstellen.

▲ Wenn Sie FREE einstellen, können Sie keine Wiederholungen (Replays) ansehen.

Rennen (Race)

Das Rennen starten.

Time Attack abschließen / Spielende

Wenn Sie die eingestellte Anzahl an Runden abgeschlossen haben, werden die Rennergebnisse angezeigt. Wenn Sie FREE eingestellt haben, können Sie das Rennen beenden und Ihre Ergebnisse anzeigen lassen, indem Sie im Menü „Pause“ den Menüpunkt EXIT wählen. Wenn Sie REPLAY wählen, können Sie eine Wiederholung des Rennens ansehen. Um zum Ergebnisbildschirm zurückzukehren, drücken Sie während der Wiederholung die START-Taste. Sie können Ihre Rennwiederholung abspeichern, indem Sie SAVE REPLAY anwählen.

Wenn Sie EXIT drücken, wird der AI-Daten-Speicherbildschirm angezeigt. Wenn Sie Ihre Fahrtechnik genauer unter die Lupe nehmen wollen, speichern Sie hier ab.

▲ Bitte speichern Sie Ihre AI- und Replay-Daten jedesmal, wenn Sie zu spielen aufhören: Wenn Sie ohne zu speichern fortfahren, sind Ihre Daten verloren.

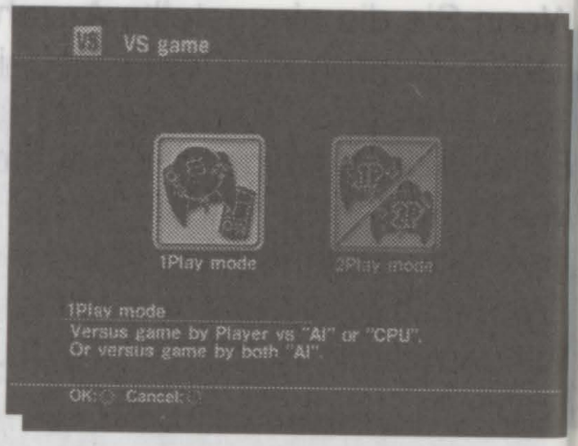
Ghost Car

Wenn Sie die selbe Strecke mit der selben Rundenzahl spielen, wird ein „Phantomfahrzeug“ auftauchen, das die schnellste Runde nachahmt. Sie können so Fahrtechniken vergleichen oder versuchen, Ihre eigene Bestzeit zu schlagen.

Sie können im Optionsmenü die Darstellung des Ghost Car einschalten (Siehe S. 72)

▲ Sollten Sie mit dem Ghost Car kollidieren, hat dies keine negativen Auswirkungen.

VS-GAME



In diesem Modus können Sie Ihre AI-Daten dazu verwenden, gegen Ihre Freunde oder gegen die CPU anzutreten. Im Menü OPTION können Sie auch ein Handicap einstellen.

VS-Game

Spielmodus

Sie können unter zwei Spielmodi auswählen.

1-Spieler-Modus: Sie können alleine antreten und haben die folgende Auswahl: Spieler gegen Autopilot, Spieler gegen CPU, Autopilot gegen CPU, Autopilot gegen Autopilot

2-Spieler-Modus: Zwei Spieler treten gegeneinander an. Der Controller für den zweiten Spieler muß an Dreamcast angeschlossen sein. Beide Spieler suchen gleichzeitig ihre Fahrzeuge aus.

Fahrzeugauswahl (1-Spieler-Modus)

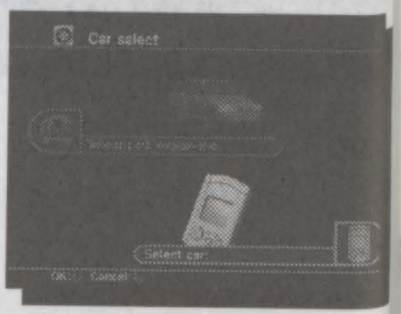
1. Das Fahrzeug und der Fahrer werden zuerst vom ersten Spieler und danach vom zweiten Spieler ausgewählt. Spieler 1 kann aus 8 Fahrzeugen und Fahrern auswählen, oder die AI vom VM laden. Spieler 2 kann zwischen VM-AI oder CPU ausgewählt werden.
2. Spieler 1 kann Automatikgetriebe (AT) oder Handschaltung (MT) auswählen. Spieler 2 ist auf Autopilot.

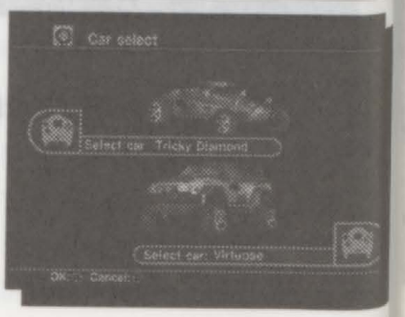
▲ Sie können im 1-Spieler-Modus nur den Controller von Spieler 1 benutzen.
▲ Sie können Autopilot wählen, wenn Sie ein auf dem VM gespeichertes Fahrzeug auswählen.
▲ Wenn Spieler 2 die CPU ist, können Sie die Geschicklichkeit Ihres Gegners einstellen.

Fahrzeugauswahl (2-Spieler-Modus)

1. Beide Spieler müssen ihre Fahrzeuge und Fahrer auswählen.
2. Wählen Sie Automatikgetriebe (AT) oder Handschaltung (MT).

▲ Sie können im 2-Spieler-Modus keine Speicherkarte verwenden.
▲ Der Autopilot steht im VS-Game nicht zur Verfügung.





Streckenauswahl

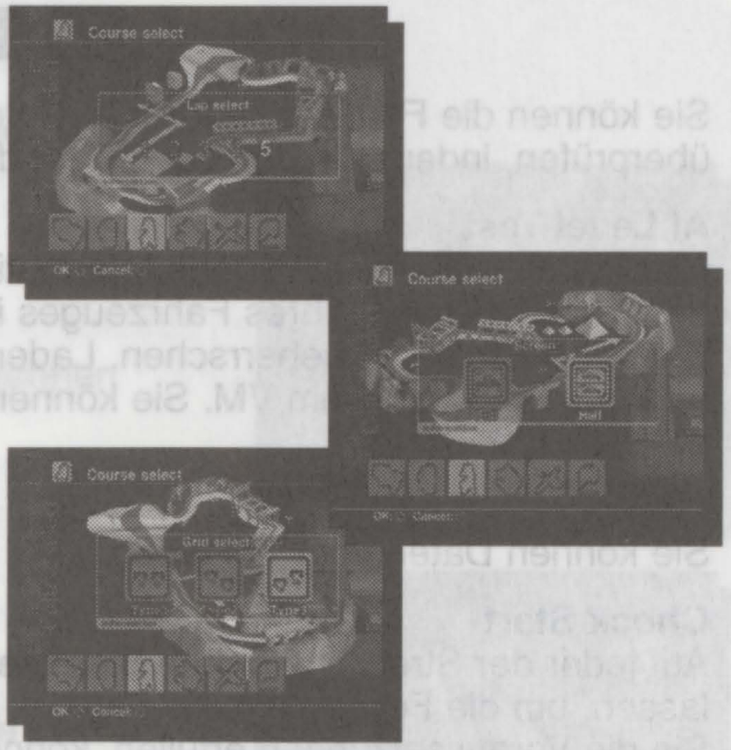
Wählen Sie die Strecke, auf der Sie antreten wollen.

▲ Welche Strecken Ihnen zur Auswahl stehen, hängt von Ihrem Fortschritt in der CHAMPIONSHIP ab.
▲ Der Menüpunkt GARAGE steht im VS-Game nicht zur Verfügung.

Runden-Wahl
Wählen Sie die Anzahl der Runden aus. Sie können 1 – 5 Runden einstellen.

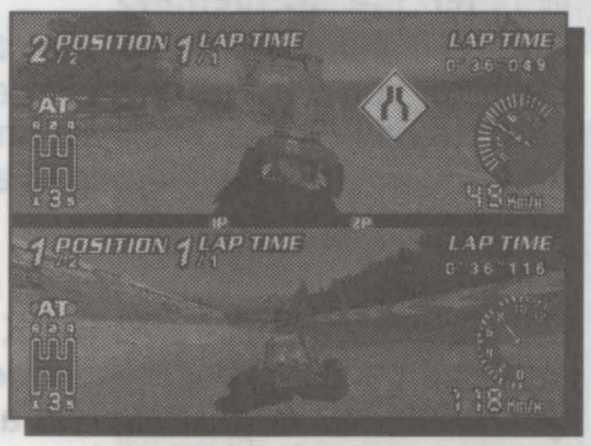
Startposition-Wahl
Sie können Ihre Startposition aus 3 Auswahlmöglichkeiten wählen.

Bildschirm
Sie können wählen, ob der Bildschirm geteilt werden soll oder nicht. Diese Option steht nur im 1-Spieler-Modus zur Verfügung.



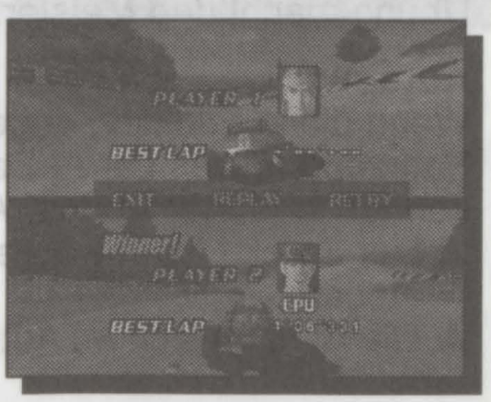
Rennen
Wenn Sie sich für eine Strecke und eine Rundenzahl entschieden haben, können Sie mit dem Rennen starten.

Bildschirmanzeigen im VS-Game
Wenn Sie mit geteiltem Bildschirm (Split-Screen) spielen, sieht Ihr Bildschirm aus wie auf dem Bild rechts. Das Gesicht des Fahrers und die Streckenkarte werden nicht angezeigt. Die aktuelle Runde und Gesamtrunden werden angezeigt.



▲ Wenn Sie im 1-Spieler-Modus FULL auswählen, wird der Bildschirm nicht geteilt.
▲ Spieler 1 und 2 können die Kameraposition individuell einstellen. (Die Bewegungs-Kamera wird nicht dargestellt.)

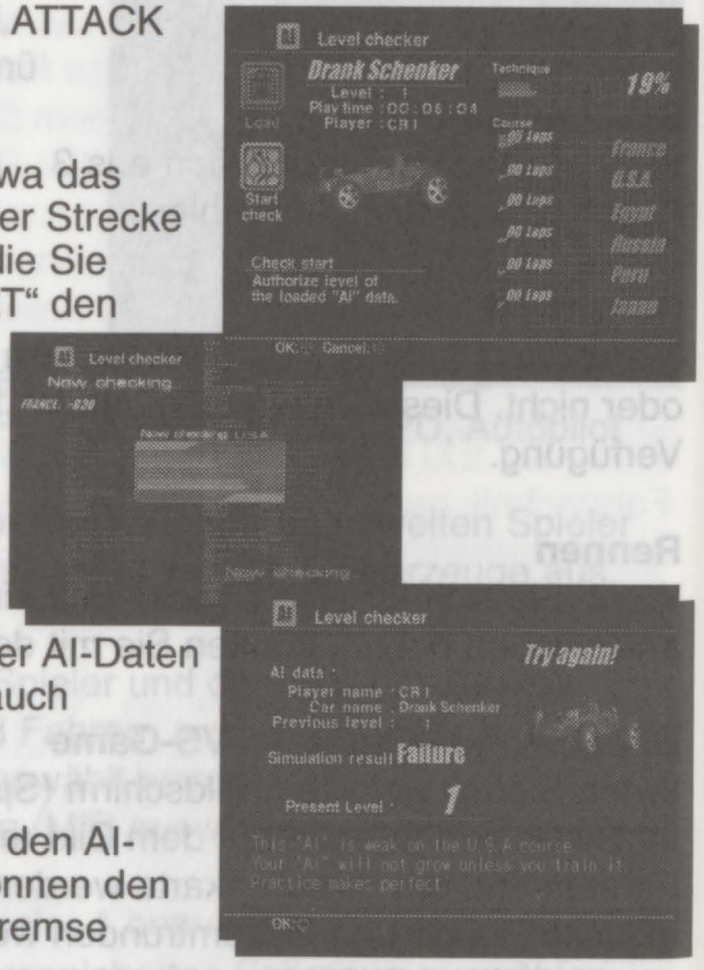
VS Game abschließen und Ergebnisse anzeigen
Nachdem Sie die erforderliche Anzahl an Runden abgeschlossen haben, ist das erste Fahrzeug, das das Ziel erreicht, der Gewinner. Es gibt kein Zeitlimit. Das Rennen ist vorüber, wenn Spieler 1 oder Spieler 2 das Ziel erreicht. Anschließend werden die Ergebnisse angezeigt. Wenn Sie Einstellungen verändern wollen, wählen Sie EXIT, um zum Menü „Spiel wählen“ zurückzukehren.



▲ Im VS-Game können Sie keine Replay-Daten speichern.

LEVEL CHECKER

Sie können die Fortschritte Ihrer AI-Daten (Fahrer) im TIME ATTACK überprüfen, indem Sie den Level-Test durchführen.



AI Level Test

Hier können Sie verschiedene Information einsehen, wie etwa das derzeitige AI-Niveau Ihres Fahrzeuges ist und wieviel von der Strecke Sie bereits sehr gut beherrschen. Laden Sie die AI-Daten, die Sie überprüfen wollen, vom VM. Sie können mit „CHECK START“ den Level-Test beginnen.

Load

Sie können Daten vom VM laden.

Check Start

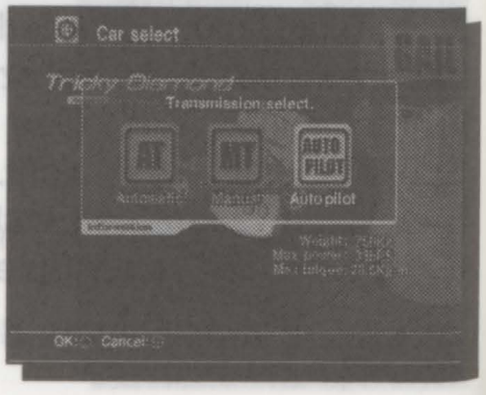
Auf jeder der Strecken können Sie eine Simulation laufen lassen, um die Fertigkeit Ihres Fahrers zu prüfen. Wenn Sie die Voraussetzungen erfüllen, können Sie den Level Ihrer AI-Daten (Fahrer) erhöhen. Je nach Ihrem Ergebnis bekommen Sie auch Kommentare zu sehen.

Was ist das AI-System?

AI (artificial intelligence = „künstliche Intelligenz“) erlaubt es den AI-Fahrern, von der Fahrtechnik des Spielers zu lernen. Sie können den Fahrern beibringen, wie man am besten Gas gibt, mit der Bremse umgeht, und anderweitig das Fahrzeug optimal beherrscht.

AI-Fahrer

Acht Fahrer warten nur darauf, im Rennen vorführen zu können, was ihre Maschinen leisten. Der Fahrer kann TIME ATTACK dazu benutzen, Renntechniken und Fahrfertigkeiten zu erlernen und sich so zu verbessern. Jedes Fahrzeug hat individuelle Eigenschaften, einige sind besser für bestimmte Kurse geeignet als andere. Probieren Sie verschiedene Strecken aus – denn nur Übung macht den Meister!



Autopilot

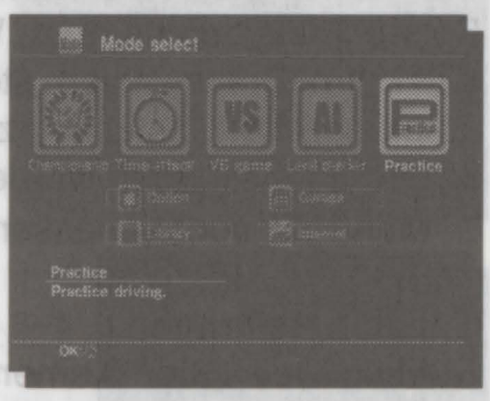
Wenn diese Funktion angeschaltet ist, kann der Spieler dieses Fahrzeug mittels der AI-Daten auf „Autopilot“ fahren lassen. Sie können in jedem Modus „Autopilot“ während der Auto-Wahl einstellen.

▲ Der Spieler kann während des Autopilot-Modus das Fahrzeug nicht steuern.

▲ Die AI kann sich im Autopilot-Modus nicht verbessern.

PRACTICE (TRAINING)

Sie können auf einem riesigen Kurs, der verschiedenartige Straßenverhältnisse aufweist, frei herumfahren.



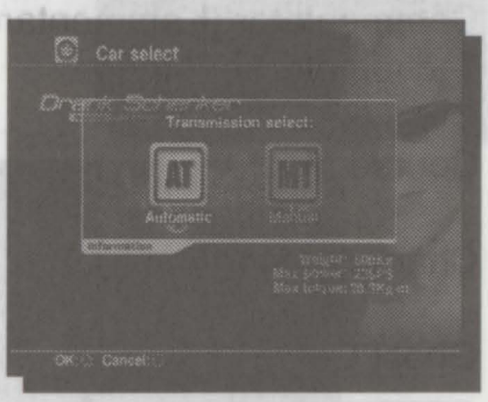
Trainingsrennen

Wenn Sie „Trainingsrennen" anwählen, können Sie das Rennen starten, sobald Sie Ihr Fahrzeug ausgewählt haben.

Auto-Wahl

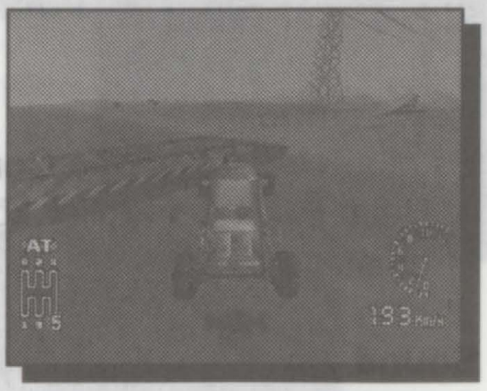
1. Fahrzeug und Fahrer auswählen
2. Automatikgetriebe (AT) oder Handschaltung (MT) auswählen

▲ Sie können auch AI-Daten aus dem VM auswählen, Sie können jedoch den Autopilot nicht aktivieren.

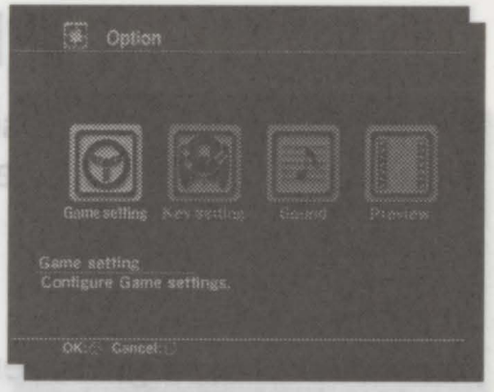


Start

Sie können auf dem Kurs frei herumfahren. Es gibt auf dieser Übungsstrecke weder ein Zeitlimit noch eine vorgegebene Route. Sie können so viel trainieren, wie Sie wollen!

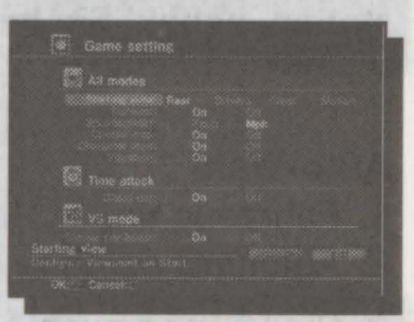


OPTION



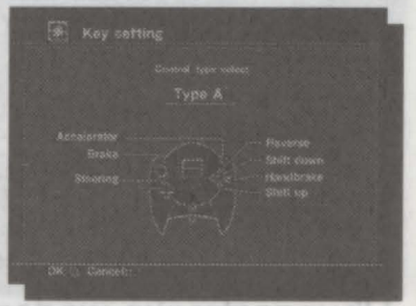
Sie können die verschiedenen Spieleinstellungen verändern und Sound-Tests durchführen. Wenn Sie für einen der Bereiche STANDARD auswählen, stellen sich die Einstellungen auf die ursprüngliche Einstellung zurück.

▲ Ihre Einstellungen werden automatisch gespeichert, wenn Sie das Menü „Option“ verlassen.



Spieleinstellungen

Starting View (Start-Kamera)	Stellt die Kamerasicht zu Rennbeginn ein.
Commentator (Kommentare)	Stellt die Sprecherstimme ein.
Tachometer	Schaltet den Tachometer zwischen km/h und Mph um.
Course Map	Schaltet die Streckenkarte im Rennen ein oder aus.
Character Icon	Schaltet die Anzeige für die vier besten Fahrer um.
Ghost Car	Schaltet das Phantomfahrzeug im Time Attack Modus an oder ab.
Slower Car Boost	Stellt ein Handicap im VS-Spiel ein.



Key Setting

Es gibt 3 verschiedene Controller-Einstellungen (Typ A, B oder C)

▲ Beim Race Controller können Sie die Empfindlichkeit der Steuerung einstellen.

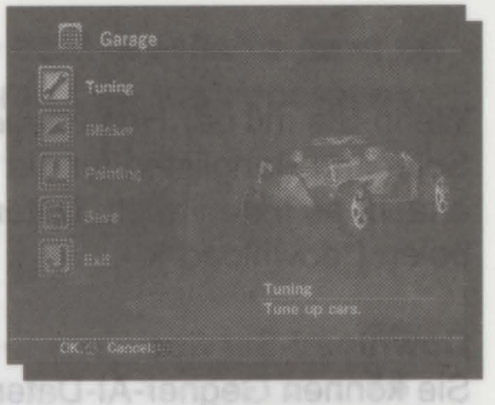
Sound

Sound Mode	Sie können die Tonausgabe einstellen.
BGM Volume	Sie können die Lautstärke der Hintergrundmusik einstellen.
SE Volume	Sie können die Lautstärke der Spezial-Effekte einstellen.
BGM Test	Sie können die Hintergrundmusik des Spiels anhören.

Preview

Sie können einen Film ansehen, in dem Sie neue Informationen über SEGA finden! (Drücken Sie die Taste START, um wieder zurückzugelangen).

GARAGE & LIBRARY

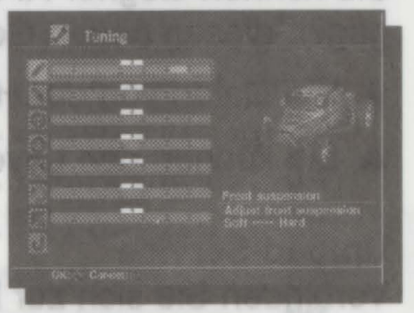


Garage

Sie können Ihr Fahrzeug hier tunen und die Farbgebung verändern. Hierher gelangen Sie aus dem CHAMPIONSHIP- und dem TIME ATTACK Modus.

Tuning

Sie können verschiedene Einstellung für unterschiedliche Teile des Fahrzeuges verändern.



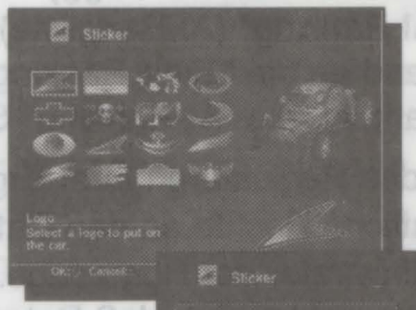
Sticker

Sie können Sticker auf die Karosserie des Fahrzeugs aufkleben. Wählen Sie aus 16 Vorlagen und geben Sie 5 Buchstaben oder Zahlen ein.

Painting

Sie können für jedes Auto drei Farben auswählen.

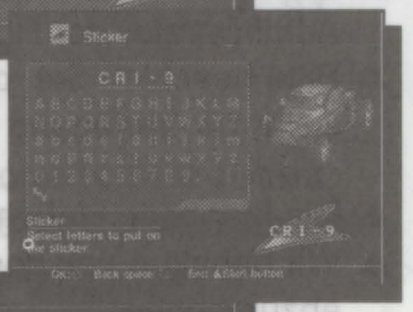
▲ Wenn Sie im EXPERT CHAMPIONSHIP unter die besten Drei gelangen, stehen Ihnen anschließend zusätzliche Farben zur Verfügung.



Save

Speichert die aktuellen Einstellungen in den AI-Daten ab.

▲ Wenn Sie die Garagen-Einstellungen speichern, werden 56 AI-Daten-Blocks benutzt, selbst wenn ihr Fahrer noch keine Fortschritte im TIME ATTACK zu verzeichnen hat.



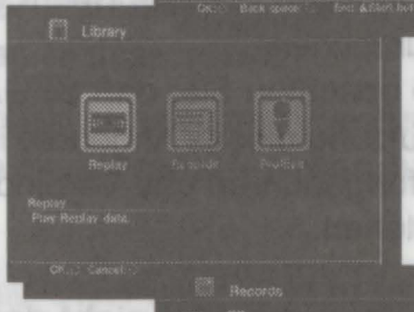
Library

Sie können die Ergebnisse aus bereits vergangenen Rennen sowie Replays ansehen. Sie können auch die Eigenschaften von Fahrzeugen und Fahrern überprüfen.

Replay

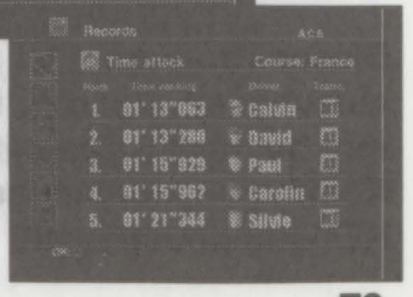
Sie können abgespeicherte Replay-Daten ansehen.

▲ Drücken Sie START, wenn Sie die Wiederholung beenden wollen.



Records

Sie können die Rekorde ansehen, die Sie in der CHAMPIONSHIP und im TIME ATTACK erzielt haben. Wählen Sie einen Modus aus, um die Rekorde für jede Klasse und jeden Kurs anzusehen.



Profile

Wenn Sie ein Fahrzeug und einen Fahrer aus der „Profile"-Liste auswählen, treten Sie auf dem Kurs an, wo diese am besten sind. Sie können auch Ratschläge zur AI ansehen.

INTERNET

Wenn Sie mit der Homepage von BUGGY HEAT verbunden sind, stehen Ihnen Informationen zu diesem Spiel und Ranglisten für die schnellsten Rundenzeiten im TIME ATTACK Modus bereit. Diese Homepage erlaubt es Ihnen auch, Daten an die Homepage zu senden ("upload") und Daten von der Homepage zu holen ("download").

Download-Service

Sie können Gegner-AI-Daten von der Homepage laden und dann in einem VS-GAME mit Ihren AI-Daten gegen diesen neuen Gegner antreten.

▲ Um Daten von der Homepage zu laden, benötigen Sie 56 freie Speicherblöcke auf Ihrem VM.

▲ Sie können den Level der AI, die Sie von der Homepage geladen haben, nicht verbessern.

Upload-Service

Verbinden Sie sich zur Buggy Heat Homepage und wählen Sie "Time Ranking" (Rundenzeiten-Rangliste) oder "AI Ranking" (AI-Rangliste). Wenn Sie die Systemdaten auswählen, wird Ihr gespeicherter Spielstand an die "Time Ranking"-Seite geschickt. Wenn Sie AI-Daten auswählen, wird Ihr gespeicherter Spielstand an die "AI-Ranking"-Seite geschickt.

▲ Für das Registrieren Ihrer Ergebnisse und AI-Daten erhebt SEGA keinerlei Gebühren.
▲ Sämtliche Rechte an den Daten, die auf diese Homepage übertragen werden, gehören dem Administrator der Homepage.
▲ Bitte beachten Sie, daß Daten, die an diese Homepage geschickt werden, der Öffentlichkeit auf dieser Seite zur Verfügung stehen.

▲ Die hier beschriebenen Internet-Angebote sind die, die zu Verkaufsstart der Software in Planung sind.
▲ Wir behalten uns das Recht vor, dieses Angebot jederzeit ohne Vorwarnung zu verändern oder abzubrechen.
▲ Bitte beachten Sie, daß SEGA keinerlei gestellte Ansprüche auf Schadenersatz berücksichtigt, falls die Benutzung dieses Angebots irgendeinen Schaden verursachen sollte. Sie sind für alle Telefongebühren und Verbindungsgebühren verantwortlich, die aus der Nutzung des Internet entstehen.

Dieses Programm ist nicht dazu geeignet, selbsttätig eine direkte Kommunikations-umgebung aufzubauen. Um die "BUGGY HEAT" Homepage besuchen zu können, müssen Sie zuerst Dream Key benutzen, das mit der Dreamcast-Konsole mitgeliefert wird, um eine Kommunikationsumgebung aufzubauen. Für Details bezüglich Internet lesen Sie bitte im DREAM KEY-Handbuch nach.

¡Gracias por adquirir Buggy Heat! Ten en cuenta que este software está diseñado para su uso exclusivo con la consola Dreamcast. Lee atentamente este manual de instrucciones antes de empezar a jugar con Buggy Heat.

ÍNDICE

Cómo jugar 76
Inicio del juego 78
Seleccionar modo 79
Campeonato 80
Cómo interpretar la pantalla 83
Menú de pausa 84
Repetición 85
Carrera contrarreloj 86
Modo enfrentamiento 88
Comprobador de nivel 90
Práctica 91
Opciones 92
Garaje y biblioteca 93
Internet 94

¡Desinhíbete yendo a toda velocidad por las carreteras!

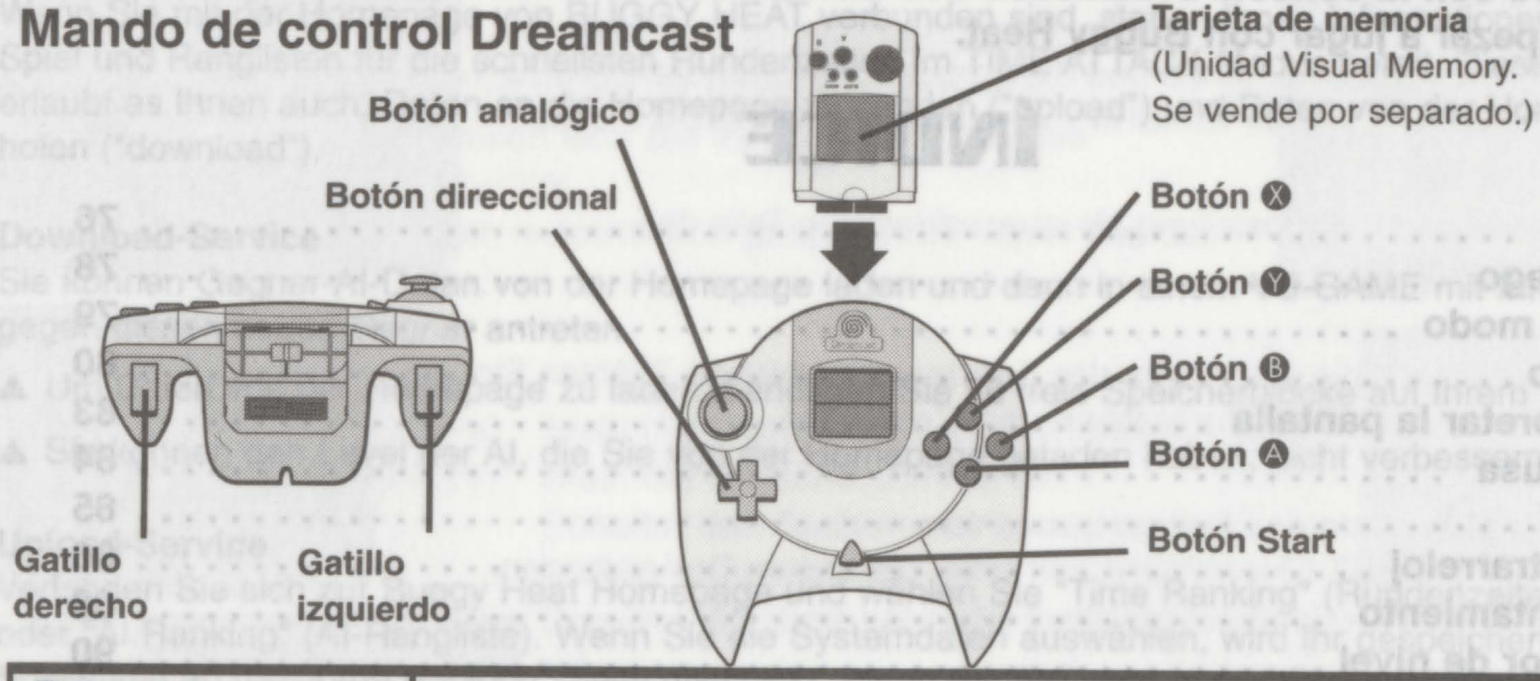
Los Buggies...lo último en vehículos personalizados construidos para conquistar todos los tipos de carreteras, gracias a sus características particulares de ligereza y resistencia. Conduce un buggy en cualquier tipo de terreno y vence a tus contrincantes para convertirte en el campeón. ¡Éstas sí que son verdaderas carreras todoterreno!

Se incluye un "sistema de I.A. (inteligencia artificial)" especial para almacenar y estudiar las técnicas de pilotaje de los jugadores. Puedes usar esto para desarrollar un conductor; entonces podrás desafiar a tus amigos en una carrera.

• Este software es para uno o dos jugadores. • Antes de encender la consola Dreamcast, conecta los periféricos. • Si quieres reiniciar la consola Dreamcast, pulsa de forma simultánea los botones Ⓐ, Ⓑ, Ⓧ, Ⓨ y el botón Start durante el juego. De esta manera regresarás a la pantalla del menú principal. • Este software necesita una unidad Visual Memory (V.M.) para el almacenamiento de los datos del piloto automático y de las repeticiones. (consulta la pág. 73)

FUNCIONAMIENTO

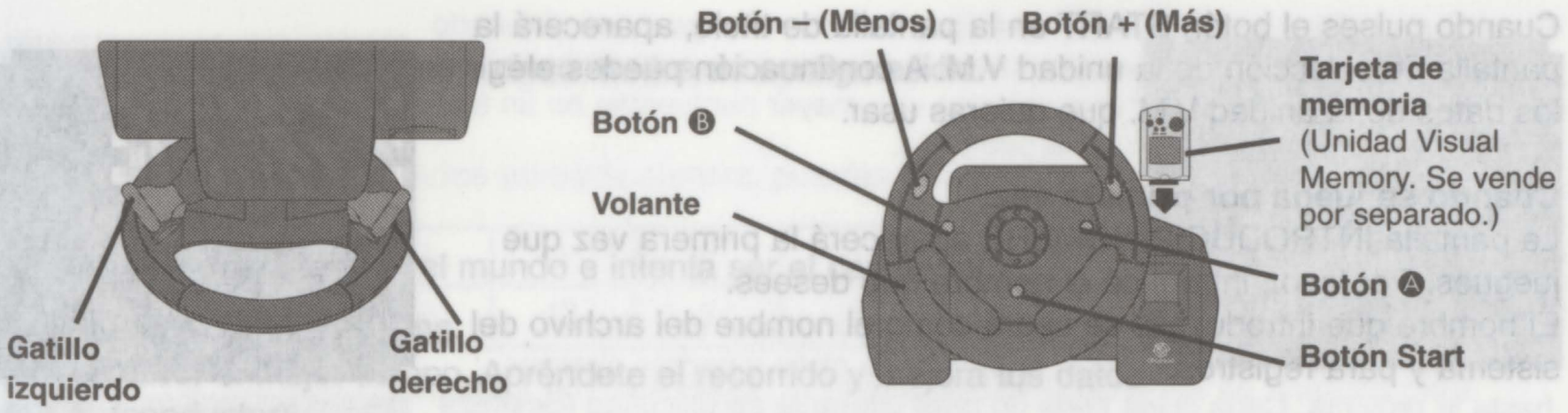
Mando de control Dreamcast



Botones	Movimientos
Botón analógico	Conducción (analógica)
Botón direccional	Conducción (digital)
Botón A	Cambio a una marcha superior (aumentar la marcha)
Botón B	Freno de mano
Botón X	Cambio a una marcha inferior (se entra de forma automática en marcha atrás cuando la velocidad es menor de 20 km/h)
Botón Y	Se entra de forma automática en marcha atrás cuando la velocidad es menor de 20 km/h (si se mantiene pulsado, entra en marcha atrás)
Gatillo izquierdo	Freno
Gatillo derecho	Acelerador
Botón Start	Inicio del juego, pausa y reinicio

- ▲ Si has seleccionado Automático, las marchas se cambiarán de forma automática.
- ▲ Se entra en marcha atrás cuando se viaja a una velocidad menor de 20 km/h. Esto es muy útil cuando se choca contra un poste o una pared.
- ▲ Para sentir los movimientos del vehículo, inserta "Vibration Pack" (se vende por separado) en el puerto de expansión 2.
- ▲ Para que jueguen dos personas, se necesita un mando de control Dreamcast adicional.
- ▲ La configuración de los botones está basada en la configuración de tipo A (predeterminada). Esto se puede cambiar seleccionando "Configuración de Botones" en «Opciones» (consulta la pág. 92)
- ▲ Cuando se enciende la consola, no se deben pulsar los botones direccional o analógico, ni los gatillos L / R. Si los pulsas, pueden surgir problemas de colocación que afectarán a la maniobrabilidad de tu vehículo.

Race Controller (volante)



	Funcionamiento
Volante	Conducción (analógica)
Botón A	Freno de mano
Botón B	Se entra de forma automática en marcha atrás cuando la velocidad es menor de 20 km/h (si se mantiene pulsado, entra en marcha atrás)
Botón + (Más)	Cambio a una marcha superior (aumentar la marcha)
Botón - (Menos)	Cambio a una marcha inferior (se entra de forma automática en marcha atrás cuando la velocidad es menor de 20 km/h)
Gatillo izquierdo	Freno
Gatillo derecho	Acelerador
Botón Start	Inicio del juego / pausa / quitar pausa

- ▲ Si has seleccionado Automático, las marchas se cambiarán de forma automática.
- ▲ Se entra en marcha atrás cuando se viaja a una velocidad menor de 20 km/h. Esto es muy útil cuando se choca contra un poste o una pared.
- ▲ No puedes usar "Vibration Pack" con Race Controller.
- ▲ Para que jueguen dos personas, se necesita un mando de control Dreamcast adicional.
- ▲ La configuración de los botones está basada en la configuración de tipo A (predeterminada). Esto se puede cambiar seleccionando "Configuración de Botones" en «Opciones» (consulta la pág. 92)
- ▲ No toques el mando o los gatillos L / R cuando enciendas la consola. Si lo haces, puedes ocasionar problemas que afectarán al rendimiento de tu vehículo. Si se producen estos problemas, apaga la consola y recuerda no tocarlos cuando la vuelvas a encender.

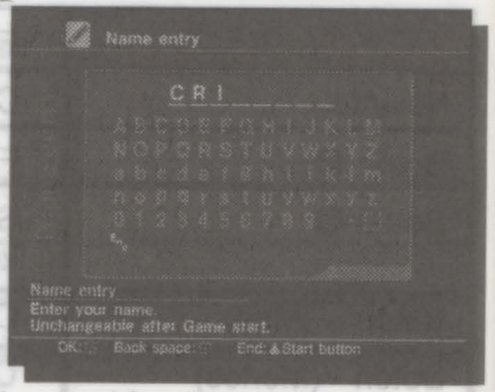
- ▲ No podemos garantizar el funcionamiento de los mandos de control Dreamcast no oficiales.

INICIO DEL JUEGO

Cuando pulses el botón START en la pantalla de título, aparecerá la pantalla de selección de la unidad V.M. A continuación puedes elegir los datos de la unidad V.M. que quieras usar.

Cuando se juega por primera vez:
La pantalla INTRODUCIR NOMBRE aparecerá la primera vez que juegues. Por favor, introduce el nombre que desees.
El nombre que introduzcas se usará como el nombre del archivo del sistema y para registros.

Cuando se quiere continuar una partida desde donde se dejó:
Si quieres continuar la partida anterior, selecciona el archivo de la unidad V.M. donde la almacenaste.



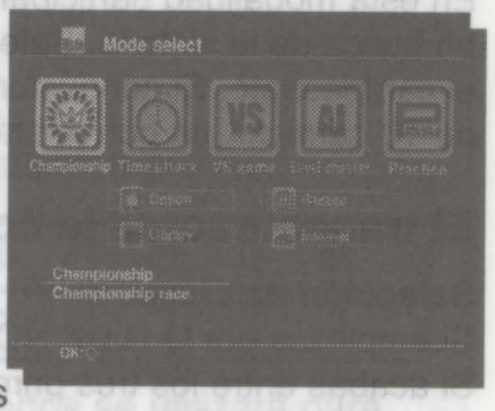
- ▲ Para almacenar y cargar datos, necesitas una unidad V.M. {se vende por separado}
- ▲ Mientras estés almacenando o cargando, no apagues la consola ni retires la unidad V.M., el mando de control o cualquier otro periférico.
- ▲ Los datos del sistema (desarrollo del juego, nombre introducido, configuración de opciones, etc.) se almacenarán de forma automática. Si insertas o retiras la unidad V.M. durante la partida, los datos puede que no se almacenen o carguen de forma correcta.
- ▲ La configuración del garaje y los resultados del conductor se almacenarán como datos de I.A. (inteligencia artificial).
- ▲ La duración de los datos de repetición dependerá de la carrera. (El número de bloques no variará.) Si sobrepasas el límite de cantidad de tiempo que puedes almacenar, no podrás ver la carrera entera o tal vez te encuentres con que el contenido de la carrera es diferente.

NÚMERO DE BLOQUES NECESARIO PARA ESTA PARTIDA

Datos del sistema:	9 bloques
Datos I.A. (configuración del garaje y resultados I.A.):	56 bloques / vehículo
Datos de repetición:	90 bloques/carrera (máximo 6 minutos)

MODO SELECCIÓN

Hay cinco modos principales y cinco modos de configuración.



Modo principal

Campeonato ➠ P80
Corre en torneos por todo el mundo e intenta ser el campeón.

Carrera contrarreloj ➠ P86
Intenta hacer el mejor tiempo. Apréndete el recorrido y mejora tus datos de I.A. (conductor).

Modo enfrentamiento ➠ P88
Compite contra tus amigos o contra la I.A..

Comprobador de nivel ➠ P90
Confirma los resultados del nivel de tus datos de I.A. (conductor) mediante la práctica en carreras contrarreloj. Haz una prueba para mejorar el nivel de tus datos de I.A.

Prácticas ➠ P91
Puedes competir libremente en una inmensa carrera compuesta por carreras con diferentes características

Modo configuración

Opciones ➠ P92
Puedes cambiar la configuración del juego, el mando de control y el sonido.

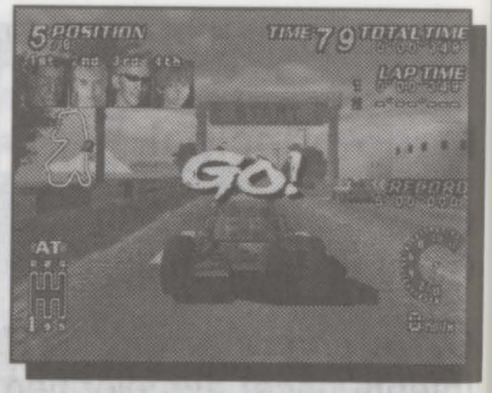
Garaje ➠ P93
Cambia la puesta a punto o el color de tu vehículo.

Biblioteca ➠ P93
Puedes ver datos de repetición o grabaciones anteriores.
También puedes confirmar los perfiles de tu vehículo y de tu conductor.

Internet ➠ P94
Visita la página web de BUGGY HEAT.

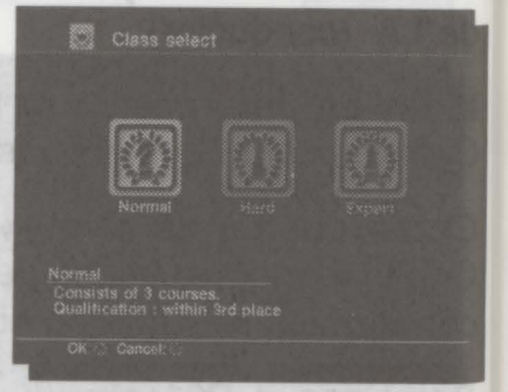
CAMPEONATO

En esta modalidad participan ocho vehículos en carreras por todo el mundo en busca de la victoria. Selecciona tu vehículo y conductor e intenta ganar el campeonato. El conductor que obtenga una mayor puntuación en un total de 13 carreras, se convertirá en el campeón.



El transcurso de la competición

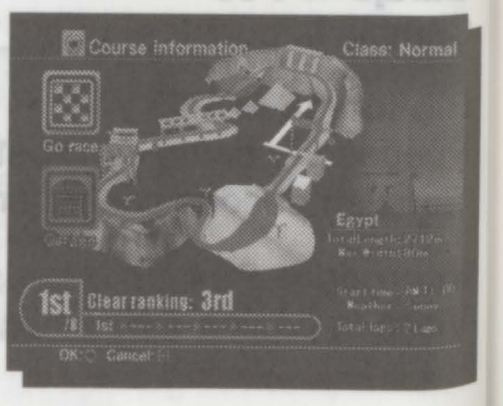
Selección de clase:
Si empiezas por la clase NORMAL, necesitas completar tres clases.
Si acabas entre los tres primeros, superarás la clase y podrás avanzar hasta la próxima. Cada clase tiene un nivel diferente de dificultad (destreza de los adversarios) y número de carreras.



▲ Tus avances en el juego se almacenarán de forma automática cada vez que finalices una clase. Si abandonas la modalidad antes de completar la clase, deberás empezar de nuevo desde la primera carrera.

Selección de coche:
1. Selecciona un vehículo y un conductor entre los ocho disponibles. Ten en cuenta que no puedes cambiar la combinación de vehículo y conductor. Puedes cargar datos de I.A. de la unidad V.M. No puedes cambiar de vehículo en medio de una clase.
2. Puedes elegir entre transmisión automática (TA) o manual (TM). Para los vehículos de tu V.M. también puedes seleccionar Piloto Automático (consulta página 91)

Información de la carrera:
Puedes ver información como por ejemplo el estilo de la carrera al igual que los resultados necesarios para superar una clase. Dependiendo de la carrera, la climatología también puede variar.
Si seleccionas GARAJE antes de una carrera, puedes cambiar la configuración de tu coche.



Carrera
Si estás listo, puedes empezar la carrera.
▲ Empezarás en la octava posición, pero esto puede cambiar a medida que avanzas dependiendo de la posición final que hayas obtenido en la última carrera.

CAMPEONATO

Resultados y condiciones que deben superarse

Puntos

Dependiendo de tus resultados en cada carrera, puedes obtener los siguientes puntos.

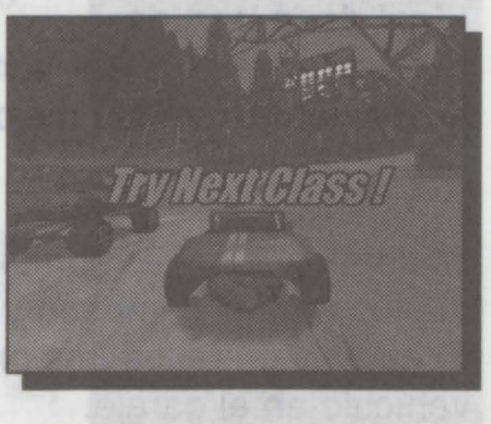
	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º
Puntos	16	12	9	6	4	2	1	0

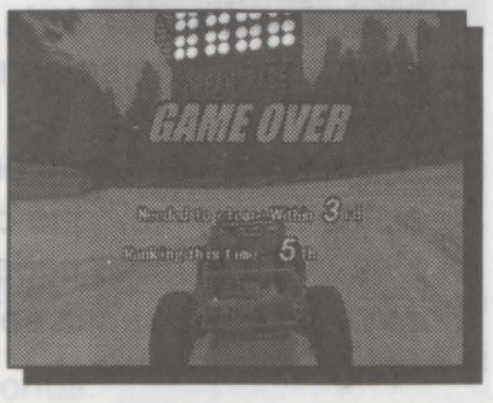
Si acabas las carreras necesarias en cada clase, la media de tus resultados se utilizará para determinar la posición final.

Carreras y clases

Las carreras (circuitos) de cada clase se organizan de la siguiente manera:
Por ejemplo, en la clase NORMAL necesitas acabar tres carreras completas y quedar entre los tres mejores para pasar a la clase DIFÍCIL. Si abandonas el modo después de superar una clase, puedes continuar en la siguiente carrera de la clase posterior.

	Normal	➡	Difícil	➡	Experto
Francia	---	3º o superior	(1)	3º superior	(1)
EE.UU.	(1)		--		(2)
Egipto	(2)		(2)		(3)
Rusia	(3)		(3)		(4)
Perú	--		(4)		(5)
Japón	--		--		(6)

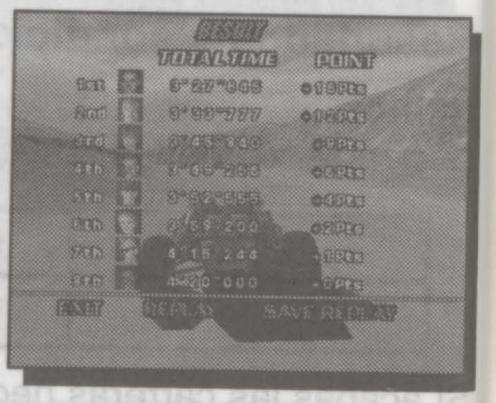




▲ Las carreras se celebrarán en este orden.
▲ Si finalizas cada clase sin conseguir quedar entre los tres primeros, será el FINAL DE LA PARTIDA y no podrás pasar a la siguiente clase.

CAMPEONATO

Final de una carrera y final de la partida



Resultado:
Si completas el número de vueltas necesarias, los resultados de tu carrera aparecerán. Después de mostrar tu posición, tiempo y puntos obtenidos, aparecerá tu posición en la general. (Pulsa los botones direccionales arriba y abajo para cambiar entre estas pantallas)
Si seleccionas REPETICIÓN puedes ver la repetición de tu última carrera. Si pulsas START durante la repetición, regresarás a la pantalla de resultados. Selecciona ALMACENAR REPETICIÓN para almacenar la repetición y así poder verla más adelante. Selecciona SALIR para pasar a la siguiente carrera o clase.

▲ Mientras aparece la pantalla de resultados, no puedes mover el coche. Almacena los datos de repetición cada vez, porque si no lo haces, los datos de la repetición se perderán.

Final de la partida
Si no puedes alcanzar la meta volante, te quedas sin tiempo o no acabas entre los tres mejores, significará el Final de la partida.

Condiciones para ganar y completar el campeonato
Una vez que hayas completado todas las carreras de la clase EXPERTO, el vehículo con más puntos será el campeón y recibirá una bonificación.
Si acabas entre los tres primeros, puedes seleccionar más colores para tu vehículo en el garaje.
Independientemente de la clase o de la posición, las carreras completadas pueden seleccionarse en modo CARRERAS CONTRARRELOJ y en modo ENFRENTAMIENTO.

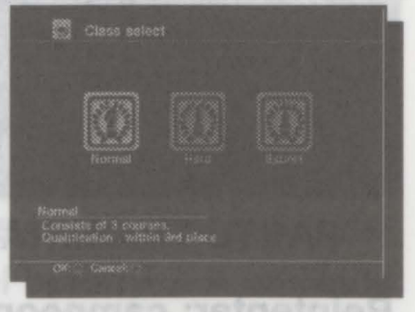
▲ Tus avances se almacenarán de forma automática en los datos del sistema cada vez que completes una clase.

▲ Una vez superada cada clase (y después de que se almacene de forma automática), puedes seguir jugando desde donde lo dejaste, incluso si apagas la consola.

VENTANA DEL JUEGO

Interpretación de la pantalla durante las carreras

Interpretación de la pantalla
Posición del jugador: posición actual / número de coches
Los cuatro mejores conductores: muestra los cuatro conductores más rápidos
Tiempo: tiempo restante hasta la meta. Tu tiempo se acabará cuando la cuenta atrás llegue a cero.
Tiempo total: tiempo transcurrido desde el principio de la carrera.
Tiempo de la vuelta: tiempo que se tarda en completar cada vuelta.
Tiempo récord de vuelta: tiempo más rápido de una vuelta.
Mapa del recorrido: tu coche aparece representado por una flecha, y los puntos corresponden a los demás conductores.
Visor de marchas y transmisión: muestra la marcha seleccionada y la transmisión que utilizas. R significa marcha atrás.
Cuentarrevoluciones / velocidad: muestra el número de revoluciones por minuto y la velocidad. El diseño dependerá del vehículo.



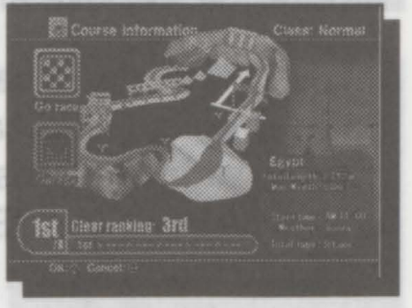
▲ Esta es la pantalla convencional, que depende del modo seleccionado. Puedes cambiar la configuración de la pantalla por medio de OPCIONES.

Mirar hacia atrás

Puedes mejorar tus opciones de victoria evitando a los vehículos que te siguen o tapándoles el camino. Para mirar detrás de ti durante una carrera, pulsa OPCIONES y después CONFIGURACIÓN DE BOTONES, a continuación, selecciona el tipo de controles B o C. (consulta la página 92) Pulsa MIRAR HACIA ATRÁS para mirar a los coches que te siguen.

Pantalla del conductor

Si seleccionas CAMBIAR VISTA en el MENÚ DE PAUSA (consulta la página 84) y MOVIMIENTO, puedes ver las acciones de tu conductor mediante la opción T.C.M. (Tiempo real, conducción y movimiento.) Puedes ver la conducción, aceleración y movimientos en tiempo real de tu conductor.



▲ Mientras compites, el movimiento sólo puede verse desde la parte frontal.

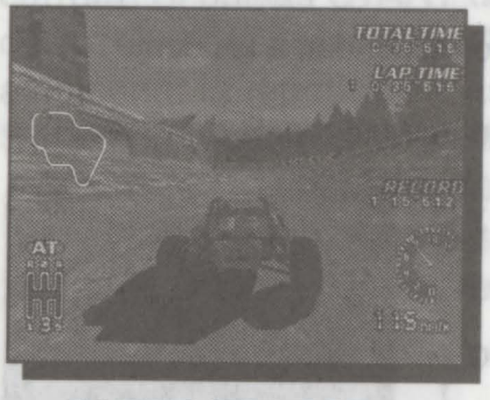
PAUSA

Mientras compites, puedes hacer una pausa en el juego pulsando el botón START. Para volver a la carrera pulsa de nuevo START o selecciona CONTINUAR en el menú de pausa.

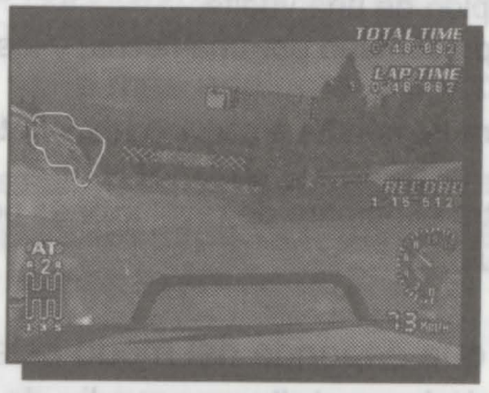
Cambio de Perspectiva

Cambio de Perspectiva

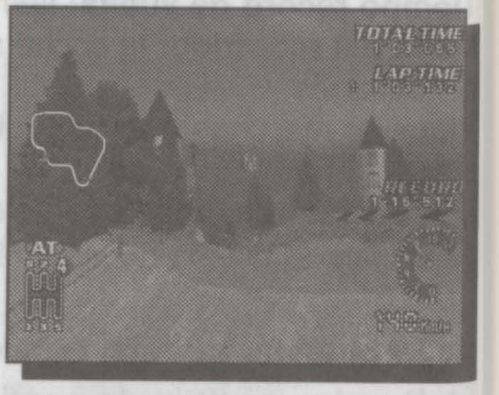
Puedes seleccionar las siguientes tres vistas o visión de movimientos (consulta la página 83).



PARTE TRASERA



CONDUCTORES



PARTE FRONTAL

Reintentar: campeonato
Reiniciar: regresa a la pantalla de INFORMACIÓN DE LA CARRERA al principio de cada clase y entonces empieza la carrera de nuevo desde el principio.

Reintentar: carrera contrarreloj / modo enfrentamiento
Cambio de coche: regresa a SELECCIÓN DE COCHE y vuelve a intentarlo con otro vehículo.
Cambio de carrera: regresa a SELECCIÓN DE CARRERA y vuelve a intentarlo en una nueva carrera.
Reintentar: Vuelve al principio de la carrera para empezar de nuevo.

Interrupción de la carrera
Salir: Interrumpe la carrera y te devuelve a la pantalla SELECCIÓN DE MODO. En este caso no puedes almacenar los datos de la repetición.

▲ Si estás en CARRERAS CONTRARRELOJ y seleccionas la opción LIBRE en el número de vueltas, volverás a la pantalla de resultados.

REPETICIÓN

Después de acabar cada carrera, puedes ver la repetición. Puedes guardarla en tu archivo y verla desde la BIBLIOTECA. Para terminar con la repetición, pulsa el botón START.

Controles durante la repetición

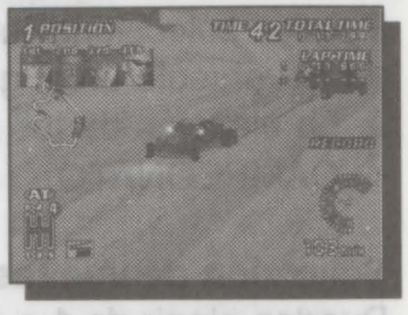
Mando de control	Race Controller	Movimiento
Botón Ⓐ	Botón Ⓐ	Cambio de punto de vista
Botón analógico	Volante	Cambiar ángulo de la cámara
Start button	Start button	Finalizar repetición
Botón Ⓨ	Botón+ (Más)	Mirar detrás (mientras se pulsa el botón)
Gatillo L	Gatillo L	Activar / desactivar la visión del movimiento
Gatillo R	Gatillo R	Activar / desactivar la pantalla

▲ Durante la repetición, puedes hacer que aparezca la visión del movimiento, independientemente del punto de vista.

▲ Durante las partidas en MODO ENFRENTAMIENTO, cada jugador puede cambiar el punto de vista. Puedes cambiar la división de la pantalla mediante el botón Ⓧ (o el botón « – « en Race Controller). La visión del movimiento no aparecerá.

Cambiar de punto de vista durante la repetición

Las diversas cámaras posicionadas alrededor del circuito repetirán la carrera entre sí. Puedes disfrutar de los distintos ángulos de cámara cada vez que pulsas el botón Ⓐ.



Manual de funcionamiento

Puedes hacer que las cámaras se desplacen libremente alrededor de tu coche. El ángulo de la cámara y su posición se pueden cambiar usando el botón analógico. El ángulo es fijo para Race Controller, pero la posición puede cambiarse.

Eliminación de objetos en pantalla

Disfruta aún más de la carrera usando el gatillo R en el mando de control o el gatillo R en Race Controller para que los mapas y el indicador de velocidad de la pantalla desaparezcan.

CARRERAS CONTRARRELOJ

Selecciona una carrera en el CAMPEONATO e intenta batir el mejor tiempo. Este modo te permite mejorar tus datos de I.A. (conductor).

Carreras contrarreloj

Selección de coche:

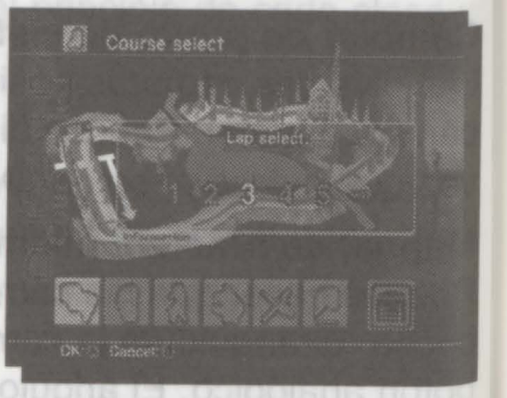
1. Carga tus datos de I.A. de la unidad V.M. para que tu conductor mejore.
2. Escoge entre transmisión automática (TA) o manual (TM). También puedes seleccionar Piloto Automático para los vehículos I.A. de la unidad V.M.

▲ Si seleccionas Piloto Automático, no podrás hacer que tu piloto mejore.

Selección de carrera

Puedes seleccionar una de las seis carreras y alterar la configuración de tu vehículo en el garaje.

▲ La elección de tus carreras dependerá de tu progreso en el CAMPEONATO.



Selección de vueltas

Puedes elegir de 1 a 5 vueltas o LIBRE (número infinito de vueltas)

▲ Si seleccionas LIBRE, no puedes ver las repeticiones.

Carrera

Comienzo de la carrera.

Finalizar carreras contrarreloj y Final de la partida

Una vez hayas completado el número de vueltas especificadas, aparecerá el resultado de la carrera. Si has escogido LIBRE, selecciona SALIR desde el menú de pausa para acabar la carrera y ver tus resultados. Si seleccionas REPETICIÓN, puedes ver la repetición de la carrera. Para volver a la pantalla de resultados, pulsa START durante la repetición. Para almacenar la repetición, selecciona ALMACENAR REPETICIÓN.

Si seleccionas SALIR, aparecerá la pantalla de datos de I.A. almacenados. Si deseas estudiar tu técnica, almacena los datos aquí.

▲ Almacena los datos de I.A. y de repetición cada vez que acabes de jugar. Si no lo haces, perderás tus datos nuevos.

Coche fantasma

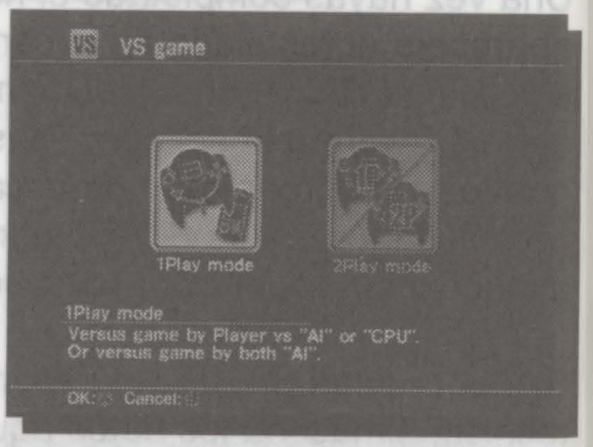
Durante el juego, si disputas el mismo circuito con el mismo número de vueltas, aparecerá un coche fantasma imitando la vuelta más rápida. Puedes usarlo para comparar la técnica o para competir contra ti mismo.

Acude a OPCIONES para determinar si quieres ver el coche fantasma o no. (Consulta la pág. 92.)

▲ Si te chocas contra el coche fantasma tus prestaciones no se verán afectadas.

MODO ENFRENTAMIENTO

En este modo puedes usar tus datos de I.A. para competir contra tus amigos o contra la consola. También puedes establecer una desventaja en OPCIONES. (Consulta la pág. 92.)



Modo enfrentamiento

Selección de partida

Puedes seleccionar entre dos modos.

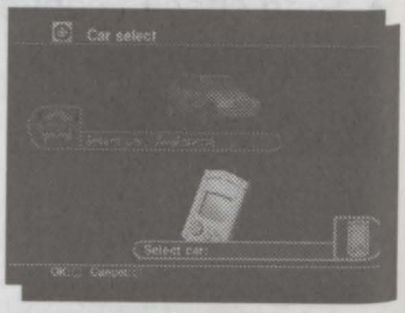
Modo de un jugador: Puedes competir individualmente o elegir entre: jugador contra Piloto Automático, jugador contra la consola, Piloto Automático contra la consola y Piloto Automático contra Piloto Automático. Para configurar las opciones de los jugadores uno y dos usa el mando de control del jugador uno.

Modo de dos jugadores: Compiten 2 jugadores. Conecta el mando de control del jugador dos a la consola y selecciona los vehículos simultáneamente.

Selección de coche (modo de un jugador)

1. El vehículo y el conductor se seleccionarán en orden, primero el jugador uno y después el jugador dos. El jugador uno puede elegir entre ocho vehículos y conductores, o la I.A. de la unidad V.M. El jugador dos puede elegir de la unidad V.M. entre jugadores enemigos de la I.A. o la consola.
2. El jugador uno puede elegir entre automático (TA), manual (TM) o Piloto Automático. El jugador dos tendrá activado el Piloto Automático.

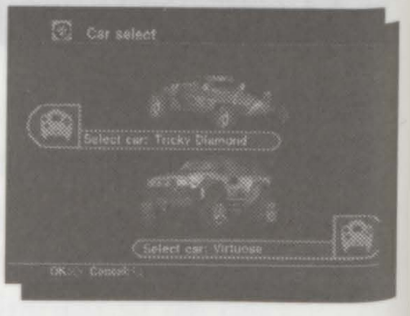
▲ Sólo puedes usar el mando de control del jugador uno cuando estás en modo UN JUGADOR
▲ Puedes elegir Piloto Automático si seleccionas un vehículo guardado en la unidad V.M.
▲ Si el jugador dos es la consola, puedes seleccionar el nivel (destreza) de tu adversario.



Selección de coche (modo de dos jugadores)

1. Ambos jugadores deben escoger sus vehículos y sus conductores.
2. Selecciona entre transmisión automática (TA) o manual (TM).

▲ No se puede usar un vehículo de la tarjeta de memoria en el modo DOS JUGADORES
▲ No se puede seleccionar el Piloto Automático



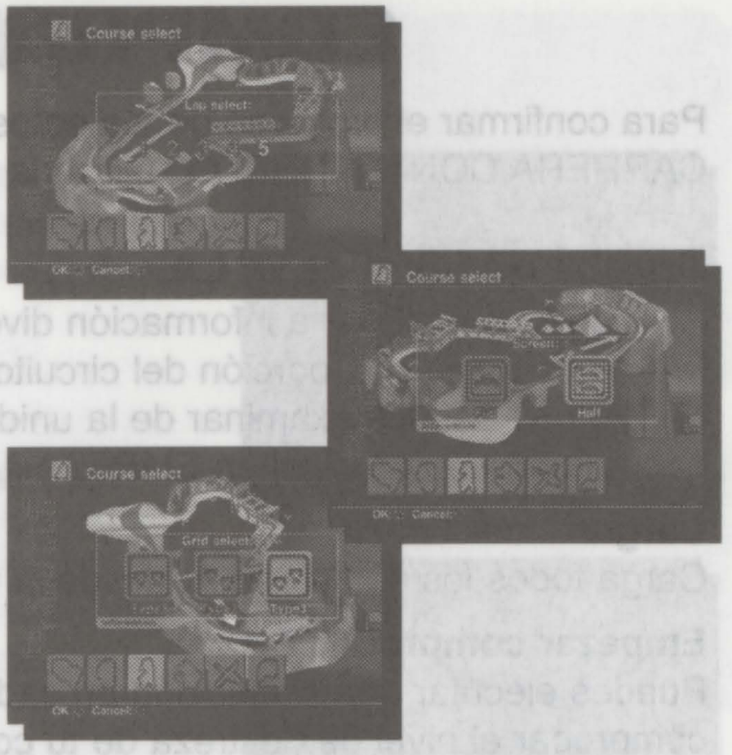
Seleccionar circuito - Selecciona el circuito en el que quieres competir

▲ Los circuitos a tu disposición dependen de tu avance en el CAMPEONATO.
▲ No puedes seleccionar GARAJE en el modo ENFRENTAMIENTO.

Selección de vueltas
Elige el número de vueltas. Puedes elegir de una a cinco vueltas.

Selección de parrilla
Puedes elegir tu posición de salida (orden) entre tres opciones.

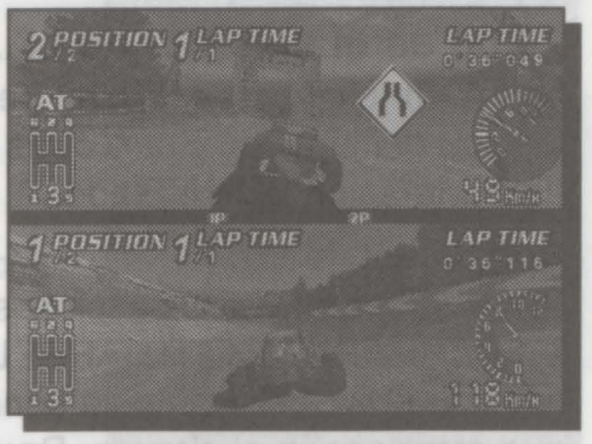
Selección de pantalla
Puedes elegir si quieres o no dividir la pantalla. Esta opción sólo está disponible en el modo de un jugador.



Carrera
Una vez has seleccionado el circuito y el número de vueltas, puedes empezar a competir.

Como interpretar la pantalla del modo ENFRENTAMIENTO
Si divides la pantalla en dos, se parecerá al dibujo de la derecha. La cara del conductor y el mapa de la carrera no aparecerán. Se mostrarán la vuelta actual y vueltas totales

- ▲ Si seleccionas COMPLETA en el modo de un jugador, la pantalla no se dividirá.
- ▲ El jugador uno y el jugador dos pueden cambiar su punto de vista individualmente. (el MOVIMIENTO no aparecerá)

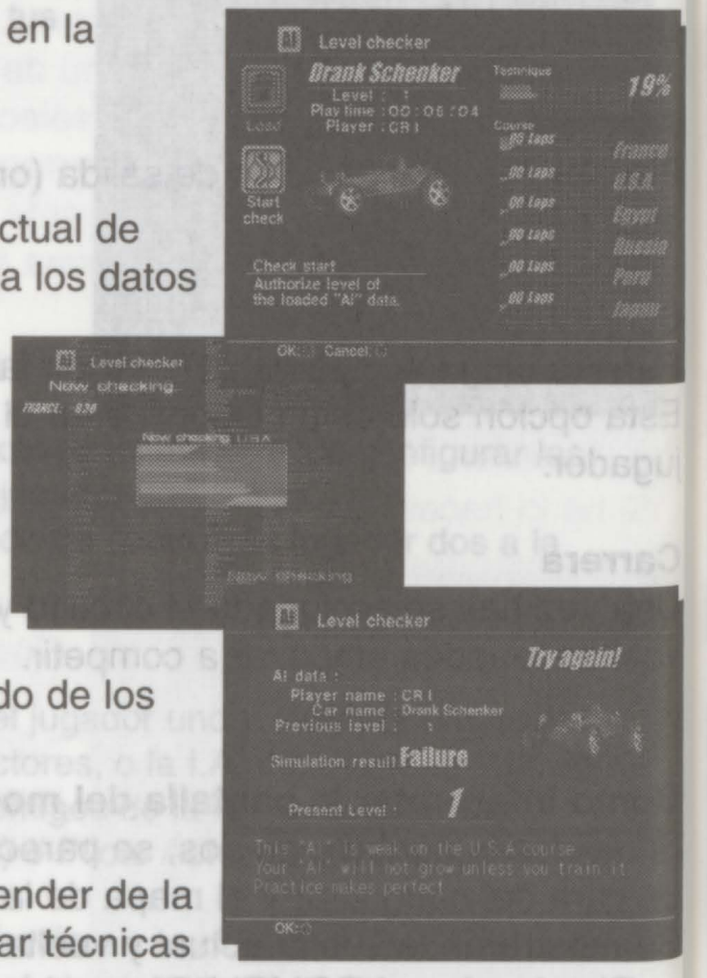


Final del modo ENFRENTAMIENTO y aparición de resultados
Después de terminar el número necesario de vueltas, el primer vehículo en llegar a la meta es el ganador. No hay límite de tiempo. La carrera acabará cuando el jugador uno o el jugador dos lleguen a la meta y aparezcan los resultados.
Si deseas cambiar las condiciones, elige SALIR para volver a la selección del juego.

- ▲ No puedes almacenar los datos de la repetición mientras se está en el modo de ENFRENTAMIENTO.

COMPROBADOR DE NIVEL

Para confirmar el progreso de tus datos de I.A. (conductor) en la CARRERA CONTRARRELOJ utiliza la prueba de nivel.



Prueba de nivel de la I.A.

Aquí puedes acceder a información diversa como el nivel actual de I.A. de tu coche o la porción del circuito que dominas. Carga los datos de I.A. que desees examinar de la unidad V.M. Puedes hacer la prueba de nivel en EMPEZAR COMPROBACIÓN.

Cargar

Carga todos los datos de I.A. desde la unidad V.M.

Empezar comprobación

Puedes ejecutar una simulación en cada carrera para comprobar el nivel de destreza de tu conductor. Si completas los requisitos, puedes subir un nivel. Dependiendo de los resultados, también puedes ver los comentarios.

¿Qué es el sistema de I.A.?

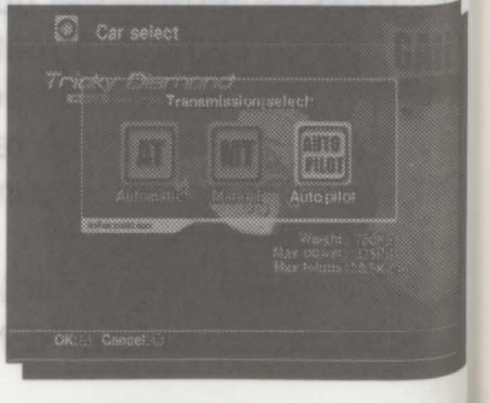
La I.A. (Inteligencia Artificial) permite a los conductores aprender de la técnica del jugador. Entre otras cosas se les pueden enseñar técnicas de aceleración y de frenado.

Conductor de I.A.

Hay ocho conductores ansiosos de lucir sus máquinas en las carreras. El conductor puede usar las CARRERAS CONTRARRELOJ para aprender técnicas de conducción y así desarrollar sus habilidades. Cada vehículo tiene sus propias características exclusivas, y algunos son mejores que otros según el circuito. Prueba en varias carreras, porque la práctica hace la perfección.

Piloto Automático

Cuando se activa esta función, los datos de I.A. permiten al jugador utilizar el Piloto Automático del coche. El Piloto Automático se puede activar durante la selección del coche en cada modo.

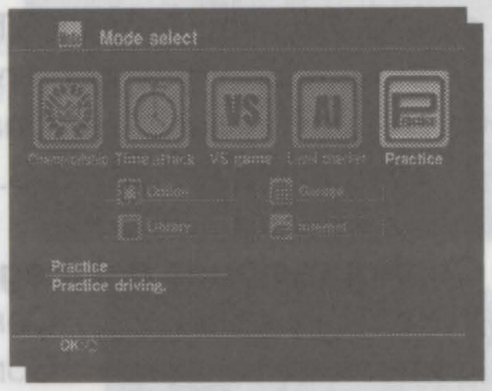


▲ Los jugadores no pueden controlar el vehículo mientras el Piloto Automático está activado.

▲ La I.A. nunca mejora cuando el Piloto Automático está activado.

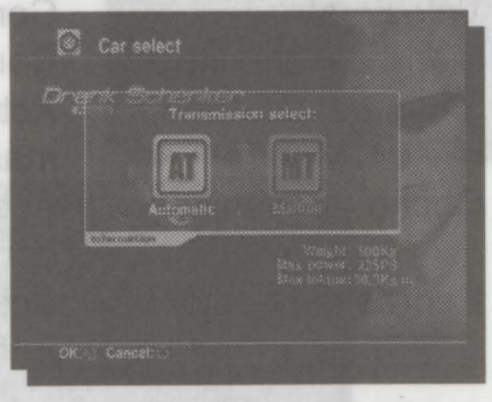
PRÁCTICA

Compite libremente en un inmenso circuito compuesto de diferentes tipos de firme.



Programa de práctica de carreras

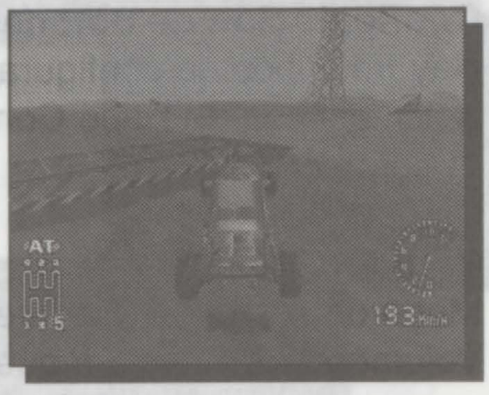
Si seleccionas practicar carreras, puedes empezar la carrera tan pronto como hayas elegido tu vehículo.



Selección del coche

1. Selecciona el vehículo y el conductor
2. Escoge entre transmisión automática (TA) o manual (TM)

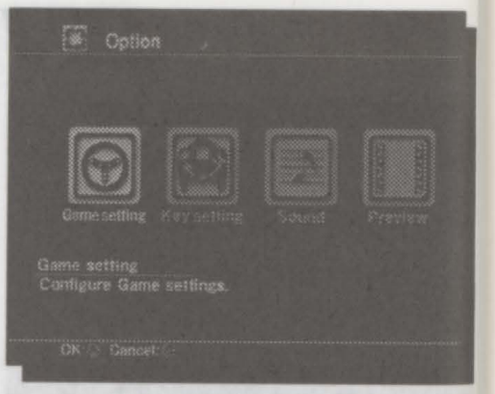
▲ También puedes seleccionar datos de I.A. desde la unidad V.M., pero no puedes elegir el Piloto Automático.



Inicio

Puedes competir en el circuito libremente.
No hay límite de tiempo o ruta establecida. Puedes practicar tanto como quieras.

OPCIONES

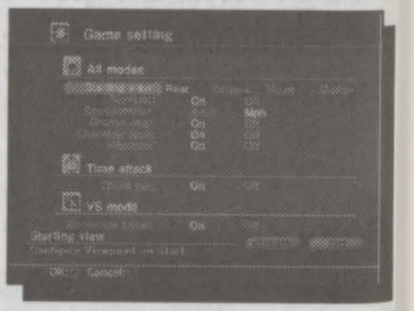


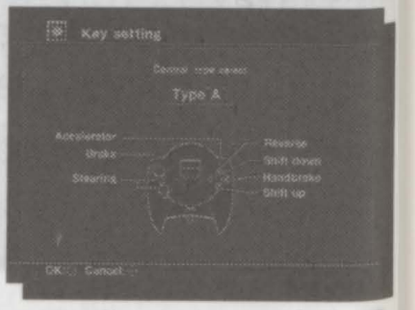
Puedes cambiar varias configuraciones del juego y hacer pruebas de sonido. Si seleccionas ESTÁNDAR en cualquier sección, la configuración volverá a tener los valores predeterminados.

▲ La configuración se almacenará automáticamente cuando abandones OPCIONES.

Configuraciones del juego

Vista de la salida	Configuración de la vista de la salida de la carrera.
Comentarista	Configuración de la voz del comentarista.
Velocímetro	Configuración de la velocidad en km/h o en Mph.
Mapa del circuito	Configuración del mapa del recorrido de la carrera
Icono del personaje	Activa o desactiva la vista de los cuatro corredores más rápidos
Coche fantasma	Activa o desactiva la aparición del coche fantasma durante las carreras contrarreloj
Peores prestaciones	Activa o desactiva las desventajas para el modo Enfrentamiento.

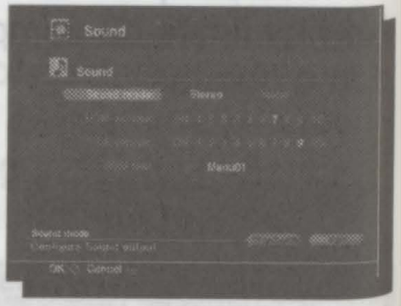




Configuración de botones

Hay tres tipos de configuración del mando de control. (Tipos A, B o C)

▲ En el caso de Race Controller, se puede configurar la sensibilidad de conducción.



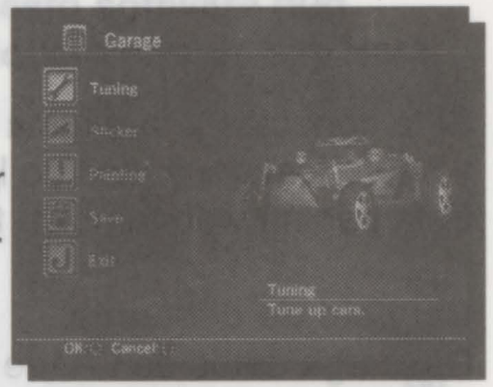
Sonido

Modo de sonido	Se puede configurar la salida del sonido.
Volumen MF	Se puede configurar el volumen de la música de fondo (MF).
Volumen ES	Se puede configurar el volumen de los efectos sonoros (ES)
Prueba MF	Se puede escuchar la música de fondo del juego.

Avance

Esta opción sirve para ver una película que incluye nueva información sobre SEGA. (Pulsa START para detenerla.)

GARAJE Y BIBLIOTECA



Garaje

Personaliza el vehículo poniéndolo a punto o pintándolo. Puedes entrar aquí desde los modos CAMPEONATO y CARRERA CONTRARRELOJ.

Puesta a punto

Puedes cambiar la configuración de cada parte del vehículo.

Pegatinas

Puedes pegar pegatinas al vehículo. Selecciónalas entre 16 diseños e introduce cinco letras o números.

Pintura

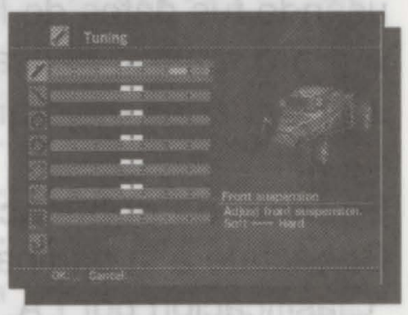
Puedes elegir entre tres colores para cada coche.

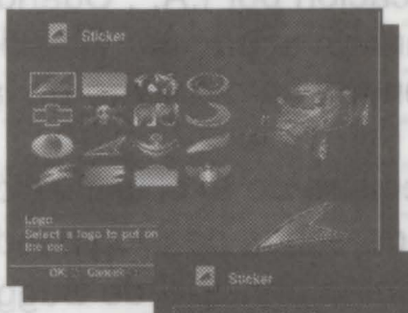
▲ Si acabas entre los tres primeros en el modo CAMPEONATO EXPERTO, aumentará el número de colores disponible.

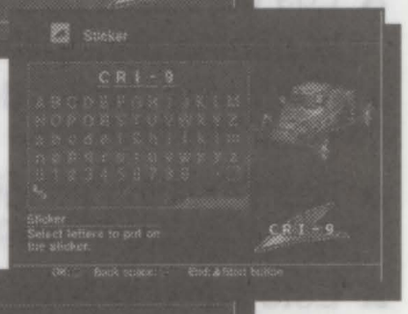
Almacenar

Almacena esta configuración en los datos de I.A..

▲ Si almacenas las configuraciones del garaje, se usarán 56 bloques de datos de I.A., incluso si tu conductor no ha progresado en la CARRERA CONTRARRELOJ.







Biblioteca

Puedes ver resultados anteriores y repeticiones. También puedes confirmar los perfiles de los vehículos y de los conductores.

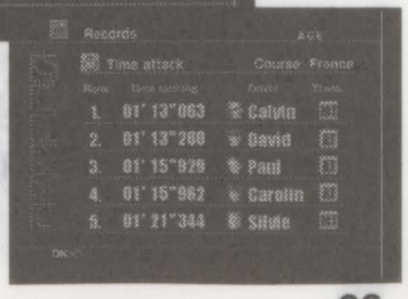
Repetición

Puedes ver datos almacenados de repeticiones.

▲ Pulsa START cuando quieras abandonar la repetición.

Récords

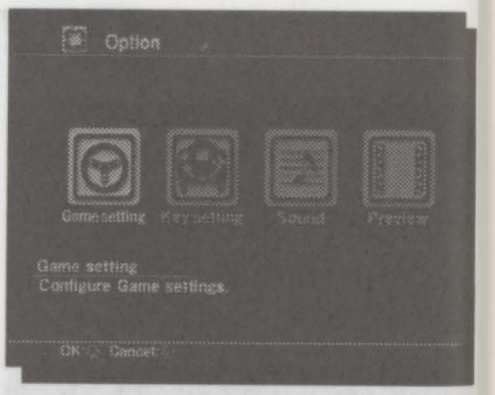
Puedes ver los récords creados en el CAMPEONATO y las CARRERAS CONTRARRELOJ. Elige un modo para ver los récords de cada clase y circuito.



Perfiles

Selecciona un vehículo y un conductor desde la lista de perfiles para competir en su mejor carrera. También acceder a consejos relacionados con la I.A..

OPCIONES

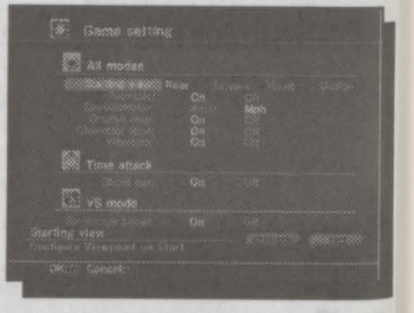


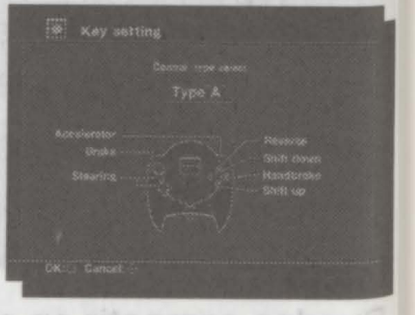
Puedes cambiar varias configuraciones del juego y hacer pruebas de sonido. Si seleccionas ESTÁNDAR en cualquier sección, la configuración volverá a tener los valores predeterminados.

▲ La configuración se almacenará automáticamente cuando abandones OPCIONES.

Configuraciones del juego

Vista de la salida	Configuración de la vista de la salida de la carrera.
Comentarista	Configuración de la voz del comentarista.
Velocímetro	Configuración de la velocidad en km/h o en Mph.
Mapa del circuito	Configuración del mapa del recorrido de la carrera
Icono del personaje	Activa o desactiva la vista de los cuatro corredores más rápidos
Coche fantasma	Activa o desactiva la aparición del coche fantasma durante las carreras contrarreloj
Peores prestaciones	Activa o desactiva las desventajas para el modo Enfrentamiento.

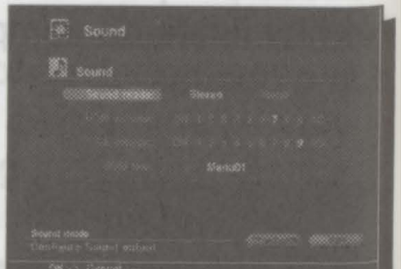




Configuración de botones

Hay tres tipos de configuración del mando de control. (Tipos A, B o C)

▲ En el caso de Race Controller, se puede configurar la sensibilidad de conducción.



Sonido

Modo de sonido	Se puede configurar la salida del sonido.
Volumen MF	Se puede configurar el volumen de la música de fondo (MF).
Volumen ES	Se puede configurar el volumen de los efectos sonoros (ES)
Prueba MF	Se puede escuchar la música de fondo del juego.

Avance

Esta opción sirve para ver una película que incluye nueva información sobre SEGA. (Pulsa START para detenerla.)

GARAJE Y BIBLIOTECA

Garaje

Personaliza el vehículo poniéndolo a punto o pintándolo. Puedes entrar aquí desde los modos CAMPEONATO y CARRERA CONTRARRELOJ.

Puesta a punto

Puedes cambiar la configuración de cada parte del vehículo.

Pegatinas

Puedes pegar pegatinas al vehículo. Selecciónalas entre 16 diseños e introduce cinco letras o números.

Pintura

Puedes elegir entre tres colores para cada coche.

▲ Si acabas entre los tres primeros en el modo CAMPEONATO EXPERTO, aumentará el número de colores disponible.

Almacenar

Almacena esta configuración en los datos de I.A..

▲ Si almacenas las configuraciones del garaje, se usarán 56 bloques de datos de I.A., incluso si tu conductor no ha progresado en la CARRERA CONTRARRELOJ.

Biblioteca

Puedes ver resultados anteriores y repeticiones. También puedes confirmar los perfiles de los vehículos y de los conductores.

Repetición

Puedes ver datos almacenados de repeticiones.

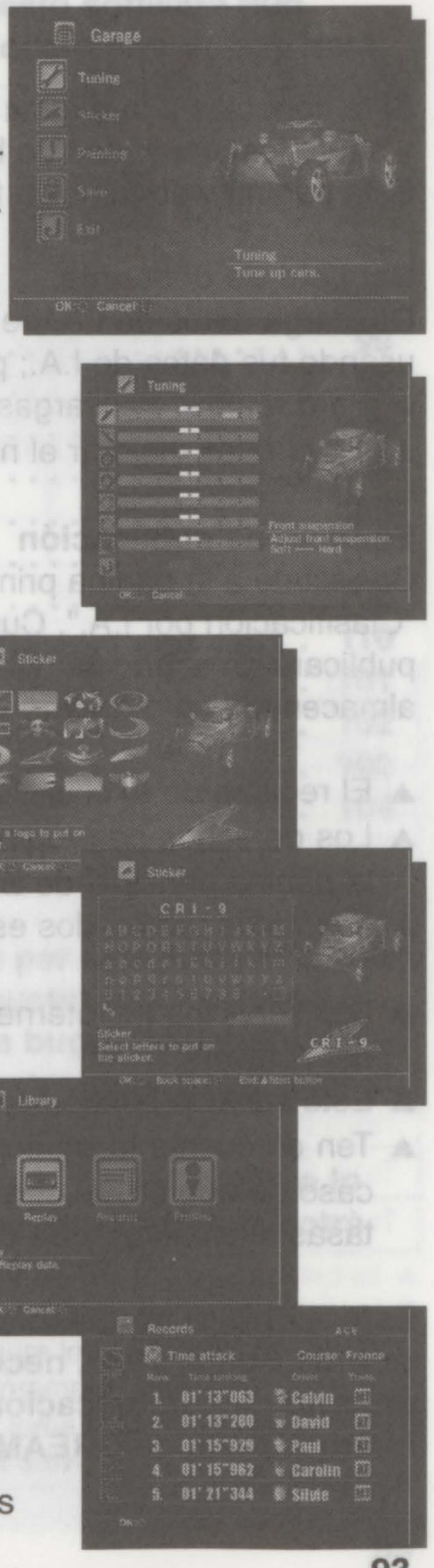
▲ Pulsa START cuando quieras abandonar la repetición.

Récords

Puedes ver los récords creados en el CAMPEONATO y las CARRERAS CONTRARRELOJ. Elige un modo para ver los récords de cada clase y circuito.

Perfiles

Selecciona un vehículo y un conductor desde la lista de perfiles para competir en su mejor carrera. También acceder a consejos relacionados con la I.A..



INTERNET

Si te conectas a la página web de BUGGY HEAT, puedes acceder a información sobre este juego y sobre los resultados de las vueltas más rápidas en el modo CARRERAS CONTRARRELOJ. Esta página web también te permite descargar y publicar datos.

Servicio de descarga

Descarga datos de I.A. de tus contrincantes desde la página principal y compite posteriormente usando tus datos de I.A.; para ello selecciona el modo ENFRENTAMIENTO.

- ▲ Para realizar descargas, necesitas 56 bloques de datos libres en la unidad V.M.
- ▲ No puedes mejorar el nivel de los datos I.A. descargados.

Servicio de publicación

Conéctate a la página principal de Buggy Heat y selecciona "Clasificación por tiempos" o "Clasificación por I.A.". Cuando selecciones datos del sistema, tu archivo almacenado se publicará en la página "Clasificación por tiempos". Cuando selecciones datos de I.A., tu archivo almacenado se publicará en la página "Clasificación por I.A.".

- ▲ El registro de tu clasificación y de tus datos de I.A. es gratuito.
- ▲ Los derechos de propiedad intelectual de los datos publicados pertenecen al administrador de la página principal de Buggy Heat.
- ▲ Los datos publicados estarán disponibles al público de la página web.

- ▲ Los servicios de Internet descritos anteriormente son los previstos durante el periodo de venta del software.
- ▲ Este servicio puede paralizarse o cambiar de contenido sin notificación previa.
- ▲ Ten en cuenta lo siguiente: Sega no acepta ninguna responsabilidad de compensación en el caso de que se causen daños por el uso de este servicio. El usuario es responsable de las tasas telefónicas y de conexión derivadas del uso de Internet.

Este software no establece un entorno de comunicación directo. Para acceder a la página web de Buggy Heat, necesitarás haber utilizado antes DREAM KEY para establecer el entorno de comunicación. Para obtener más detalles sobre Internet, consulta el manual de instrucciones de DREAM KEY.

Complimenti per l'acquisto di Buggy Heat! Tenere presente che questo software può essere usato solo con la consolle Dreamcast. Prima di iniziare a giocare con Buggy Heat, leggere tutto il presente manuale.

SOMMARIO

Per giocare 96
Avvio del gioco 98
Selezione della modalità 99
Campionato 100
Schermata di gioco 103
Menu di pausa 104
Replay 105
Gara a cronometro 106
Gioco a due 108
Controllo del livello 110
Prove 101
Opzioni 102
Officina e biblioteca 103
Internet 104

Tutti pronti con il piede sull'acceleratore? Si parte!

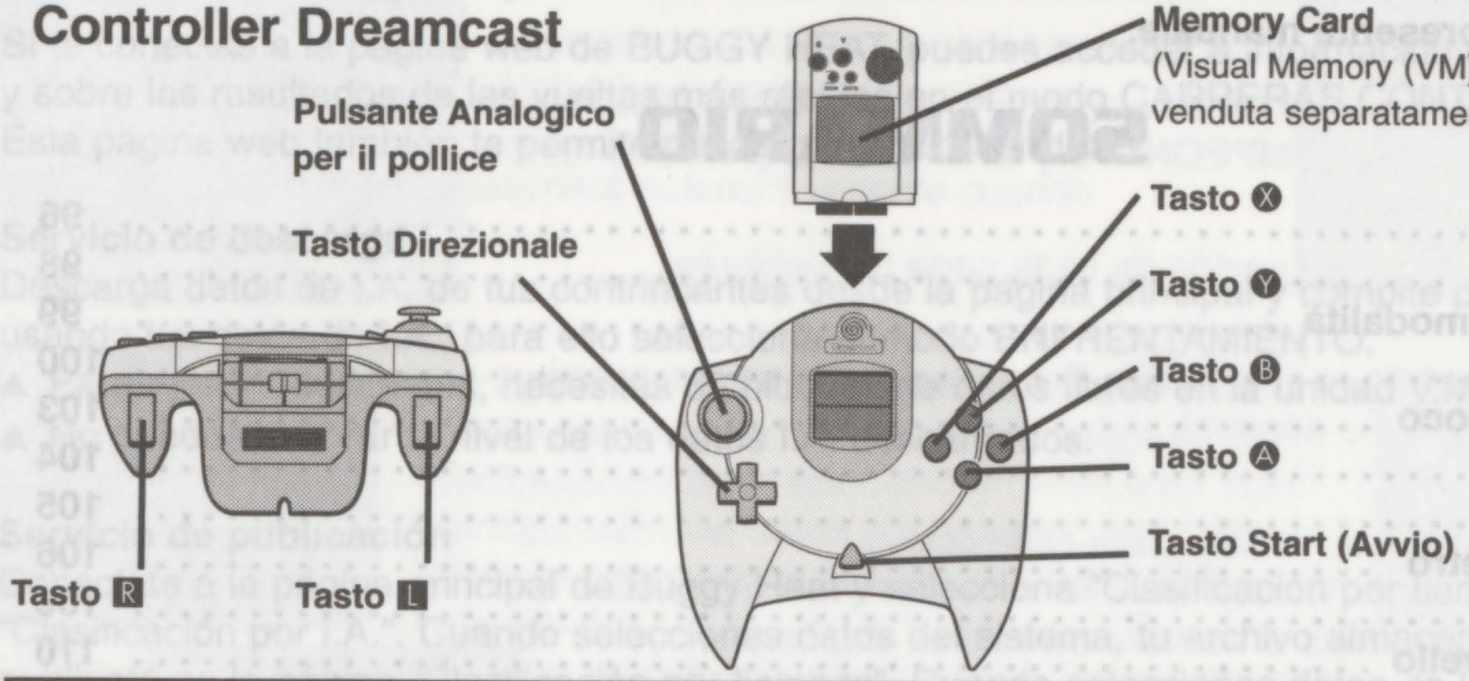
Le buggy sono il non plus ultra dei veicoli personalizzati, costruite per conquistare tutte le superfici stradali grazie alle loro caratteristiche di leggerezza e robustezza allo stesso tempo. Per diventare il campione di gara, occorrerà controllare una buggy realizzata per la guida fuoristrada e sconfiggere gli avversari. Sarà proprio come partecipare a una gara di fuoristrada!

Il gioco include uno speciale sistema di intelligenza artificiale (AI) per il salvataggio e lo studio approfondito della tecnica di gara del giocatore. Grazie a questo sistema si potrà progredire nella guida, pronti a sfidare gli amici in questa fantastica gara!

• Questo software è per 1-2 giocatori. • Prima di accendere la consolle, collegare le periferiche Dreamcast alla consolle. • Se si desidera reimpostare la consolle Dreamcast, premere i tasti Ⓐ+Ⓑ+Ⓧ+Ⓨ e il tasto START (INIZIO) nel corso del gioco. In questo modo si torna alla schermata del menu principale. • Questo software richiede una unità Visual Memory (VM) per salvare i dati del pilota automatico e del replay (vedere a pagina 103).

PER GIOCARE

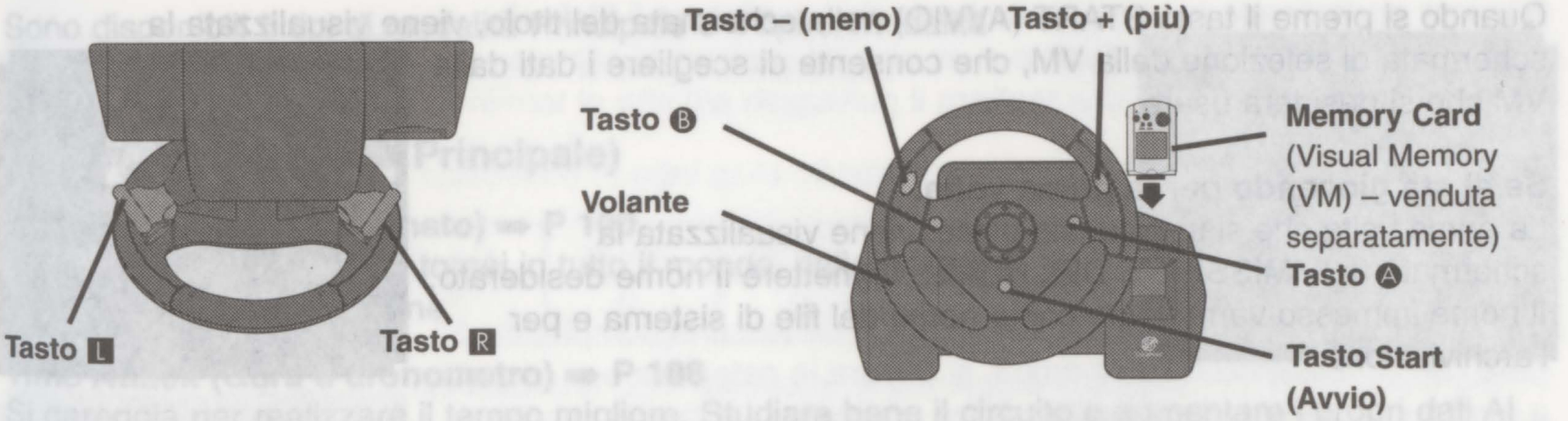
Controller Dreamcast



Tasti	Risultato
Pulsante Analogico per il pollice	Sterza (analogico)
Tasto Direzionale	Sterza (digitale)
Tasto A	Aumenta le marce
Tasto B	Tira il freno a mano
Tasto X	Cala le marce; innesta automaticamente la retromarcia se si viaggia a una velocità inferiore a 20 km/h
Tasto Y	Innesta automaticamente la retromarcia se si viaggia a una velocità inferiore a 20 km/h; inverte la marcia mentre viene tenuto premuto
Tasto L	Frena
Tasto R	Accelera
Tasto Start (Avvio)	Avvia il gioco, mette il gioco in pausa, riavvia il gioco

▲ Se è stata selezionata l'opzione Automatic (Automatico), il cambio delle marce avviene automaticamente.
▲ La retromarcia si innesta quando si viaggia a velocità inferiori a 20 km/h. È utile quando si finisce contro un palo o un muro.
▲ Se viene inserito un "Vibration Pack" (in vendita a parte) nella presa di espansione 2, è possibile sentire i movimenti del veicolo.
▲ Per il gioco a 2, è necessario acquistare un secondo controller.
▲ La configurazione dei tasti si basa sull'impostazione di tipo A (predefinita). Per modificarla, selezionare Key Setting (Impostazione tasti) dal menu Options (Opzioni) (vedere a pagina 112).
▲ Durante l'accensione della consolle, evitare di premere il Pulsante Digitale/Analogico per il pollice o i tasti L/R. Se vengono premuti, possono insorgere problemi di posizionamento che potrebbero ostacolare il controllo del veicolo.

Race Controller



	Risultato
Impugnatura	Sterza (analogico)
Tasto A	Tira il freno a mano
Tasto B	Innesta la retromarcia quando si viaggia a meno di 20 km/h; inverte la marcia quando si preme
Tasto + (più)	Aumenta le marce
Tasto - (meno)	Cala le marce; innesta la retromarcia se si viaggia a meno di 20 km/h
Tasto L	Frena
Tasto R	Accelera
Tasto Start (Avvio)	Avvia il gioco, mette il gioco in pausa, riprende il gioco dopo la pausa

▲ Se è stata selezionata l'opzione Automatic (Automatico), il cambio delle marce avviene automaticamente.
▲ La retromarcia si innesta quando si viaggia a velocità inferiori a 20 km/h. È utile quando si finisce contro un palo o un muro.
▲ Con il Race Controller non è possibile usare il "Vibration Pack".
▲ Per il gioco a 2, è necessario acquistare un secondo controller.
▲ La configurazione dei tasti si basa sull'impostazione di tipo A (predefinita). Per modificarla, selezionare Key Setting (Impostazione tasti) dal menu Options (Opzioni) (vedere a pagina 112).
▲ Durante l'accensione della consolle, evitare di toccare l'impugnatura o i tasti L/R. Se vengono spostati, possono insorgere problemi di posizionamento che si potrebbero ripercuotere sulle prestazioni del veicolo. Qualora si verificasse questo problema, spegnere la consolle e ricordarsi di non toccare i tasti quando viene accesa di nuovo.

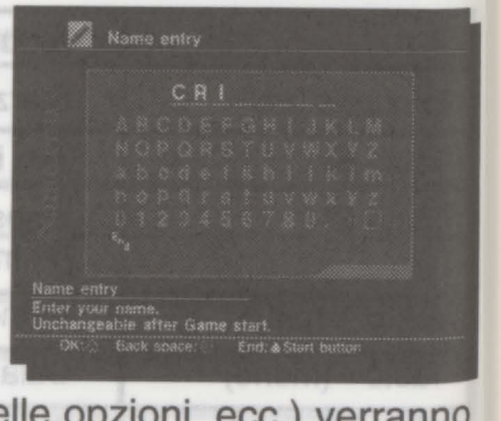
▲ Il funzionamento del gioco con i controller Dreamcast non originali non viene garantito.

AVVIO DEL GIOCO

Quando si preme il tasto START (AVVIO) nella schermata del titolo, viene visualizzata la schermata di selezione della VM, che consente di scegliere i dati dalla VM che si desidera usare.

Se si sta giocando per la prima volta:
La prima volta che si usa questo gioco, viene visualizzata la schermata di IMMISSIONE DEL NOME. Immettere il nome desiderato. Il nome immesso verrà usato come nome del file di sistema e per l'archiviazione.

Se si desidera riprendere un gioco da dove era stato interrotto:
Se si desidera riprendere il gioco precedente, selezionarne il file dalla VM in cui è stato salvato.



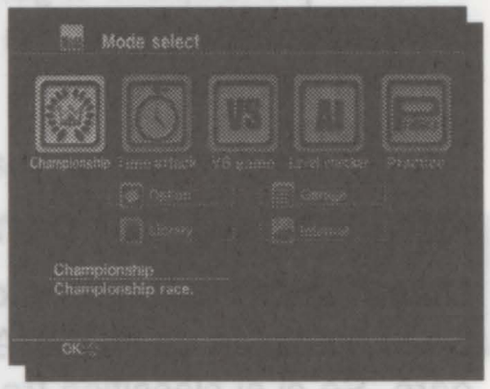
- ▲Per salvare/caricare i dati è richiesta una VM (in vendita a parte).
- ▲Durante il salvataggio o il caricamento dei dati, evitare di spegnere la consolle o di rimuovere la VM, il controller o qualsiasi altra periferica.
- ▲I dati di sistema (progressi nel gioco, nome immesso, impostazioni delle opzioni, ecc.) verranno salvati automaticamente. Se viene inserita o rimossa la VM mentre si sta giocando, è possibile che i dati non vengano salvati/caricati correttamente.
- ▲L'impostazione dell'officina e i risultati dei piloti verranno salvati come dati AI.
- ▲La durata dei dati di replay dipende dalla gara, mentre il numero di blocchi non cambia. Se si supera il limite di tempo che si può salvare, non è possibile vedere l'intera gara o può succedere che il contenuto della gara sia diverso.

NUMERO DI BLOCCHI NECESSARI PER QUESTO GIOCO

Dati di sistema:	9 blocchi
Dati AI: (impostazione officina e risultati AI)	56 blocchi/veicolo
Dati di replay:	90 blocchi/gara (massimo 6 minuti)

SELEZIONE DELLA MODALITÀ

Sono disponibili 5 tipi di modalità Principale e 4 tipi di modalità Impostazione.



Main Mode (Modalità Principale)

Championship (Campionato) ➠ P 100
Consente di partecipare a tornei in tutto il mondo, nella speranza di ottenere il titolo di campione.

Time Attack (Gara a cronometro) ➠ P 106
Si gareggia per realizzare il tempo migliore. Studiare bene il circuito e aumentare i propri dati AI (pilota).

VS Game (Gioco a due) ➠ P 108
Consente di affrontare gli amici o di mettere a confronto i dati AI.

Level Checker (Controllo di livello) ➠ P 110
Confermare i risultati del livello crescente dei dati AI (pilota) esercitandosi nella gara a cronometro. Fare una prova per aumentare il livello dei propri dati AI.

Practice (Prove) ➠ P 111
Questa modalità consente di correre liberamente su un immenso circuito caratterizzato da tipi di strade differenti.

Set Up Mode (Modalità Impostazione)

Option (Opzioni) ➠ P 112
Consente di cambiare le impostazioni del gioco, del controller e dell'audio.

Garage (Officina) ➠ P 113
Consente di mettere a punto o di verniciare il veicolo.

Library (Biblioteca) ➠ P 113
Consente di rivedere i replay o dare uno sguardo agli archivi del passato. Inoltre consente di confermare i profili del proprio veicolo e del pilota.

Internet ➠ P 114
Consente di visitare la home page di BUGGY HEAT.

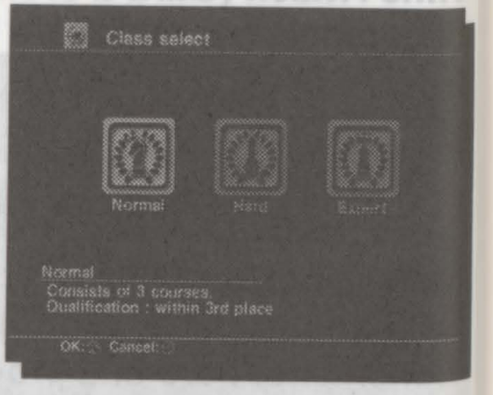
CHAMPIONSHIP (CAMPIONATO)

8 veicoli partecipano a gare in tutto il mondo per vincere il titolo di campione. Selezionare un veicolo e un pilota e puntare al campionato. Diventa campione il pilota che realizza il punteggio più alto al termine di 13 gare.

Andamento del campionato

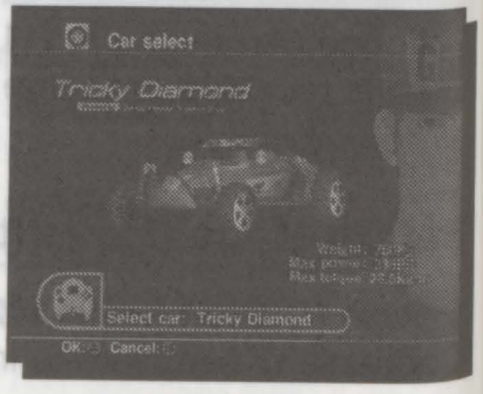
Class Select (Selezione categoria):
Se si comincia da NORMAL (NORMALE), è necessario completare 3 gare. Se ci si classifica tra i primi 3, si supera la categoria e si procede a quella successiva. Ogni categoria ha un livello di difficoltà (abilità degli avversari) e un numero di gare diversi.

▲La propria posizione all'interno del campionato viene salvata automaticamente ogni volta che viene completata una categoria. Se si abbandona la modalità senza avere completato la categoria, occorre ricominciare dalla prima gara della categoria in questione.



Car Select (Selezione veicolo):

1. Selezionare uno degli 8 veicoli e piloti disponibili. Tenere presente che non è possibile cambiare la combinazione del veicolo e del pilota. È possibile caricare i dati AI dalla VM. Non è possibile cambiare il veicolo nel mezzo di un turno di categoria.
2. Si può scegliere la trasmissione automatica (AT) o quella manuale (MT). Per i veicoli contenuti nella propria VM, si può anche selezionare il pilota automatico (vedere a pagina 111).



Course Information (Informazioni sul circuito):
È possibile visualizzare informazioni, come lo stile del circuito, oltre alle qualificazioni richieste per superare la categoria. A seconda della gara, anche le condizioni meteorologiche potrebbero cambiare. Se si seleziona GARAGE (OFFICINA) prima di una gara, è possibile cambiare le impostazioni del proprio veicolo.

Race (Gara)
Se si è pronti, si può dare il via alla gara.

▲Si parte dalla 8a posizione, ma andando avanti ci saranno cambiamenti, in base ai risultati della posizione di arrivo precedente.

CAMPIONATO

Punteggi e condizioni per il superamento

Punti

A seconda di come ci si è classificati in ogni gara, si otterranno i punti seguenti.

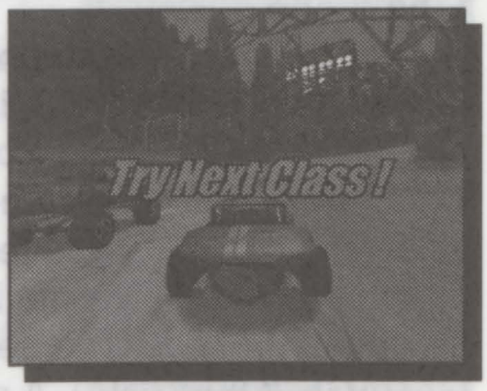
	1a pos.	2a pos.	3a pos.	4a pos.	5a pos.	6a pos.	7a pos.	8a pos.
Punti	16	12	9	6	4	2	1	0

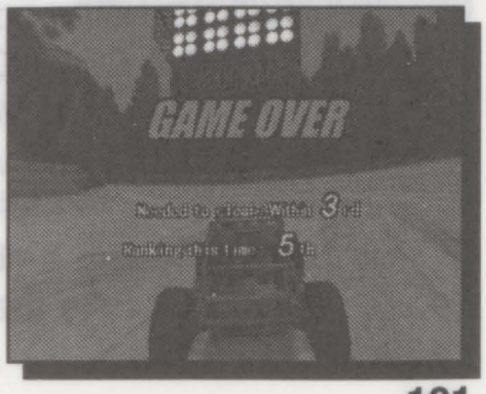
Se si completano le gare richieste per ogni categoria, il punteggio complessivo viene usato per stilare una classifica finale.

Gare e categorie

Le gare (corse) per ogni categoria sono organizzate nel modo riportato di seguito. Per esempio, per la categoria NORMAL (NORMALE) è necessario completare 3 gare e classificarsi tra i primi 3 per passare alla categoria HARD (DIFFICILE). Se si abbandona la modalità dopo avere completato una categoria, è possibile riprendere a giocare dalla gara successiva della categoria successiva.

	Normal (Normale)	➡	Hard (Difficile)	➡	Expert (Per professionisti)
Francia	---	3a pos. o migliore	(1)	3a pos. o migliore	(1)
U.S.A.	(1)		--		(2)
Egitto	(2)		(2)		(3)
Russia	(3)		(3)		(4)
Perù	--		(4)		(5)
Giappone	--		--		(6)



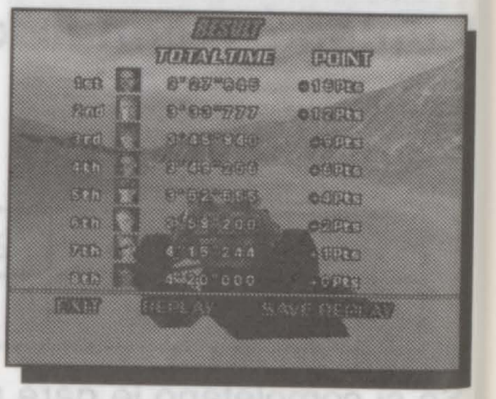


▲Le gare si svolgono nell'ordine specificato.

▲Se si conclude ogni categoria senza classificarsi tra i primi 3 arrivati, il gioco finisce e non sarà possibile procedere alla categoria successiva.

CAMPIONATO

Conclusione di una gara e fine gioco



Risultati:

Se si completa il numero di giri richiesto, vengono visualizzati i risultati della gara. Dopo la visualizzazione della propria posizione in classifica, del tempo e dei punti ottenuti, si passa alla visualizzazione della classifica e del punteggio complessivi. Premere il su e in giù sul Tasto Direzionale per passare da una schermata all'altra. Se si seleziona REPLAY, si può guardare il replay dell'ultima gara. Se si preme START (AVVIO) durante il replay, si torna alla schermata dei risultati. Selezionare SAVE REPLAY (SALVA REPLAY) per salvare il replay in modo da poterlo rivedere in futuro. Selezionare EXIT (ESCI) per procedere al circuito o alla categoria successivi.

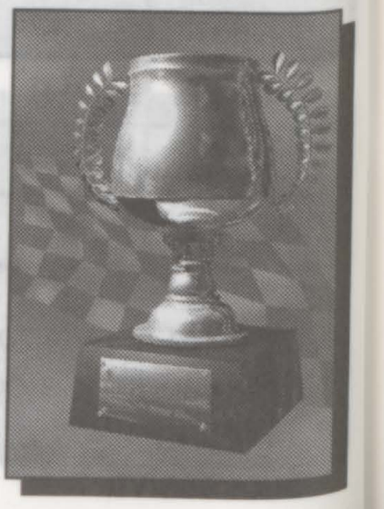
▲Mentre è visualizzata la schermata dei RISULTATI, non è possibile spostare il proprio veicolo. Salvare ogni volta i dati di replay, perché se si procede senza prima averli salvati, andranno perduti.

Fine gioco

Se non si riesce a raggiungere in tempo il punto di controllo e scade il tempo a disposizione, o se non si arriva tra i primi 3, il gioco finisce.

Condizioni per vincere e completare il campionato

Una volta completate tutte le gare di tipo EXPERT (PER PROFESSIONISTI), il veicolo che ha ottenuto più punti diventa il campione e riceve un buono premio. Se si arriva tra i primi 3, è possibile selezionare più colori per il veicolo selezionando GARAGE (OFFICINA). A prescindere dalla categoria e dalla classificazione, i circuiti portati a termine possono essere selezionati nelle modalità TIME ATTACK (GARA A CRONOMETRO) e VS GAME (GIOCO A DUE).



▲I progressi del proprio veicolo vengono salvati automaticamente nei dati di sistema ogni volta che viene completata una categoria.

▲Dopo avere completato ogni categoria (e dopo il salvataggio automatico), è possibile riprendere a giocare dal punto in cui il gioco era stato interrotto, anche se la consolle fosse stata spenta.

SCHERMATA DI GIOCO

Interpretazione della schermata durante le gare

Spiegazione della schermata

Player Ranking (Posizione del giocatore): posizione corrente in classifica/numero di veicoli.
Top 4 Drivers (Primi 4 piloti): visualizza i 4 piloti più veloci.
Time (Tempo): tempo rimasto fino al punto di controllo. Il tempo scade quando l'indicatore scende a 0.
Total time (Tempo totale): tempo trascorso dall'inizio della gara.
Lap Time (Tempo impiegato per 1 giro): tempo impiegato per completare ogni giro.
Record lap Time (Record di giro): tempo migliore impiegato per un giro.
Course Map (Mappa del circuito): il proprio veicolo viene indicato dalla freccia, mentre i puntini rappresentano gli altri piloti.
Shift/Transmission Display (Display di marcia/trasmissione): visualizza la marcia e la trasmissione correnti. R indica la retromarcia.
Rev Counter/Speed (Indicatore giri/velocità): visualizza il numero di giri del motore e la velocità. L'aspetto varia a seconda del veicolo.

▲Questa è la schermata standard e dipende dalla modalità selezionata. È possibile cambiare le impostazioni della schermata usando OPTION (OPZIONI).

Occhio alle spalle!

Le possibilità di vincere aumentano evitando i veicoli alle proprie spalle o bloccando la strada agli avversari. Per guardarsi alle spalle durante una gara, premere OPTION (OPZIONI) seguito da KEY SETTING (IMPOSTAZIONE TASTI), quindi selezionare i controlli di tipo B o C (vedere a pagina 112). A questo punto, guardare i veicoli alle proprie spalle premendo LOOK BACK (GUARDA DIETRO).

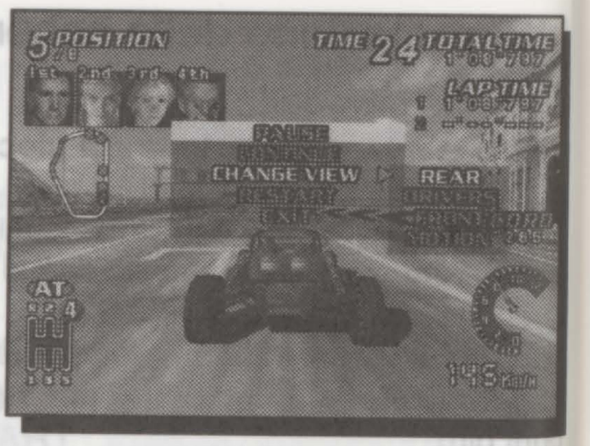
Display del pilota

Se si seleziona CHANGE VIEW (CAMBIA VISTA) dal menu PAUSE (PAUSA) (pagina 104) e MOTION (MOVIMENTO), è possibile visualizzare le azioni del proprio pilota usando RDM (Real time, Driving, Motion = Tempo reale, guida e movimento). Ciò consente di vedere in tempo reale il pilota mentre sterza, accelera e si muove.

▲Durante la gara, la vista MOVIMENTO può essere attivata solo nella modalità FRONT (FRONTALE).

MENU DI PAUSA

Durante la gara, è possibile mettere il gioco in pausa premendo il tasto START (AVVIO). Per tornare alla gara, premere di nuovo START (AVVIO) o selezionare CONTINUE (CONTINUA) dal menu di pausa.

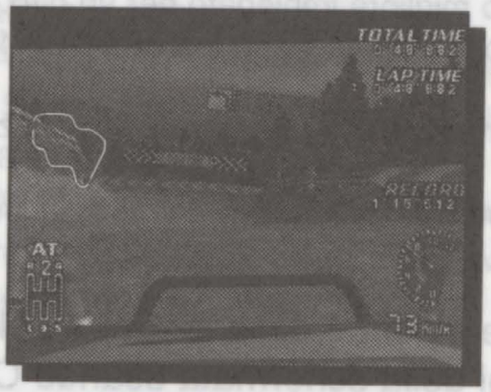


Modifica della visuale

Change view (Cambia vista)

Si può selezionare una delle 3 viste seguenti e la vista MOTION (MOVIMENTO) (vedere a pagina 103).

VISTA POSTERIORE



VISTA ANTERIORE

VISTA DEL PILOTA

Retry: Championship (Ritenta: Campionato)

Restart (Riavvia): riporta alla schermata delle INFORMAZIONI SUL CIRCUITO all'inizio di ogni categoria, poi riprende la gara dal principio.

Retry: Time Attack/VS Game (Ritenta: Gara a cronometro/Gioco a due)

Change car (Cambia veicolo): riporta alla schermata di SELEZIONE VEICOLO e ricomincia con un nuovo veicolo.

Change Course (Cambia circuito): riporta alla schermata di SELEZIONE CIRCUITO e consente di tentare di nuovo su un circuito diverso.

Retry (Ritenta): riporta all'inizio della gara e la riavvia.

Interruzione della gara

Exit (Esci): interrompe la gara e riporta alla schermata di SELEZIONE MODALITÀ. In questo caso, non è possibile archiviare i dati di replay.

▲Se si è nella modalità TIME ATTACK (GARA A CRONOMETRO) e si imposta il numero di giri su FREE (ILLIMITATI), si torna alla schermata di visualizzazione dei risultati.

REPLAY

Al termine di ogni gara, è possibile selezionarne il replay, salvarlo nel file e visualizzarlo dalla LIBRARY (BIBLIOTECA). Per interrompere la visualizzazione del replay, premere il tasto START (AVVIO).

Controlli durante il replay

Controller	Race Controller	Risultato
Tasto Ⓐ	Tasto Ⓐ	Cambia la visuale
Pulsante Analogico per il pollice	Impugnatura	Cambia l'angolazione di ripresa
Tasto Start (Avvio)	Tasto Start (Avvio)	Interrompe il replay
Tasto Ⓨ	Tasto + (più)	Controlla alle spalle (mentre si tiene premuto il tasto)
Tasto L	Tasto L	Visualizza/nasconde la vista Movimento
Tasto R	Tasto R	Visualizza/nasconde il display della schermata

▲ Durante il replay è possibile attivare la vista MOVIMENTO a prescindere dalla visuale.
▲ Durante il GIOCO A DUE, ogni giocatore può cambiare la visuale. Per cambiare la divisione della schermata, usare il tasto Ⓧ (– (tasto del meno) sul Race Controller). La vista MOVIMENTO non può essere attivata.

Cambiamento della visuale durante il replay

Il replay della gara viene effettuato dalle numerose telecamere posizionate lungo il circuito. Ogni volta che si preme il tasto Ⓐ, il replay passa a un'angolazione di ripresa diversa.

Funzionamento manuale

Il giocatore può posizionare come desidera le telecamere attorno al proprio veicolo. Si può cambiare l'angolazione e la posizione della telecamera usando il Pulsante Analogico per il pollice. Nel caso del Race Controller, l'angolazione è fissa, mentre la posizione può essere cambiata.

Eliminazione degli oggetti visualizzati

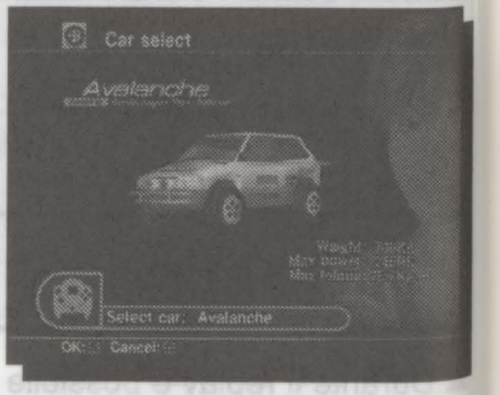
Per godersi ancora meglio la gara, si può usare il tasto R del Control Pad o il tasto R del Race Controller per fare scomparire dallo schermo le mappe e il tachimetro.

GARA A CRONOMETRO

Selezionare un circuito qualsiasi nel CAMPIONATO e cercare di realizzare il miglior tempo. Usando questa modalità, i dati AI (pilota) progrediscono.

Time Attack (Gara a cronometro)

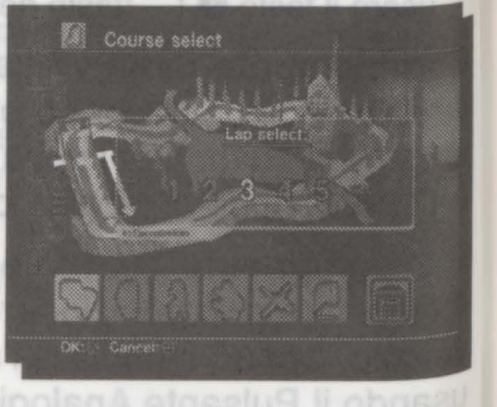
Car Select (Selezione veicolo)



1. È possibile caricare i dati AI dalla VM e aiutare il pilota a progredire nella tecnica.
2. Selezionare la trasmissione automatica (AT) o quella manuale (MT). Per i veicoli AI della VM è possibile selezionare anche il pilota automatico.

▲Se si seleziona il pilota automatico, non sarà possibile far progredire il proprio pilota.

Course Select (Selezione circuito)



Si può selezionare uno dei 6 circuiti e modificare le impostazioni del veicolo nell'OFFICINA.

▲I circuiti da scegliere dipendono dai propri progressi nel CAMPIONATO.

Lap Select (Selezione giri)

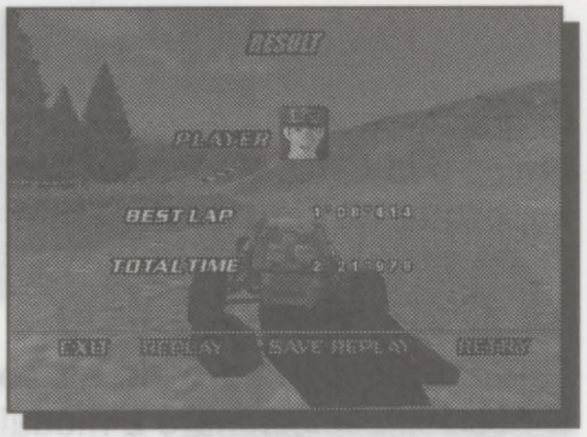
Si può scegliere da 1 a 5 giri o FREE (numero di giri illimitato).

▲Se si seleziona FREE (ILLIMITATI), non è possibile vedere i replay.

Race (Gara)

Dà il via alla gara.

Completamento della gara a cronometro e fine gioco



Una volta completato il numero di giri specificato, vengono visualizzati i risultati della gara. Se è stato selezionato FREE (ILLIMITATI), è possibile terminare la gara e vedere i risultati selezionando EXIT (ESCI) dal menu di pausa. Se si seleziona REPLAY, è possibile rivedere un replay della gara. Per tornare alla schermata dei risultati, premere START (AVVIO) durante il replay. Per salvare il replay, selezionare SAVE REPLAY (SALVA REPLAY). Se si seleziona EXIT (ESCI), viene visualizzata la schermata di salvataggio dei dati AI. Se si desidera studiare la propria tecnica, salvare i dati in questo momento.

▲Salvare i dati AI e di replay ogni volta che si finisce di giocare. Se si procede senza salvare, si perderanno i nuovi dati.

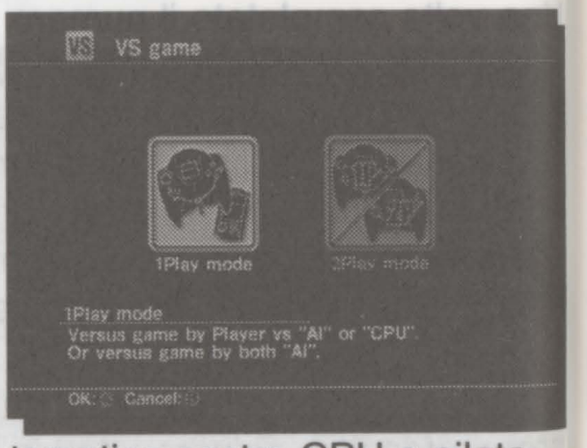
Veicolo fantasma

Durante il gioco, se si corre sullo stesso circuito con lo stesso numero di giri, compare un'auto fantasma che imita il giro più veloce. Usarla per confrontare le tecniche o per gareggiare contro sé stessi. Per visualizzarla, ricorrere alle OPZIONI (vedere a pagina 112).

▲ Anche se si colpisse il veicolo fantasma, ciò non avrebbe ripercussioni sulle proprie prestazioni.

GIOCO A DUE

In questa modalità è possibile usare i dati AI per affrontare un amico o la CPU. Nelle OPZIONI, inoltre, è anche possibile impostare un handicap (vedere a pagina 112).



VS Game (Gioco a due)

Game Select (Selezione gioco)

È possibile selezionare 2 modalità

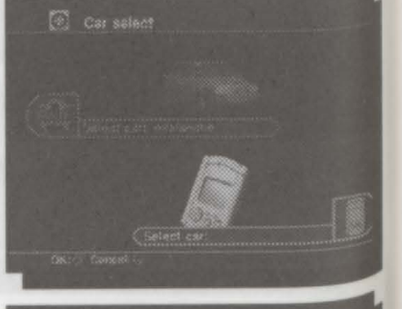
Modalità a 1 giocatore: si gareggia da soli e si può scegliere tra giocatore contro pilota automatico, giocatore contro CPU, pilota automatico contro CPU e pilota automatico contro pilota automatico. Usare il controller del giocatore 1 per impostare le opzioni del primo e del secondo giocatore.

Modalità a 2 giocatori: si affrontano due giocatori. Collegare il controller del giocatore 2 alla consolle e selezionare i veicoli contemporaneamente.

Car Select (Selezione veicolo) (modalità a 1 giocatore)

1. Il veicolo e il pilota vengono selezionati prima dal giocatore 1, poi dal giocatore 2. Il giocatore 1 può scegliere tra 8 veicoli e piloti, o i dati AI dalla VM. Il giocatore 2 può scegliere dalla VM come AI o CPU nemica.
2. Il giocatore 1 può scegliere tra la trasmissione automatica (AT), manuale (MT) e il pilota automatico. Il giocatore 2 ha il pilota automatico.

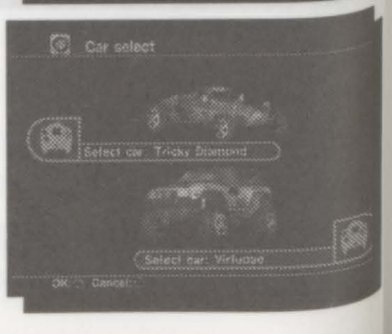
▲Nella MODALITÀ A 1 GIOCATORE si può usare solo il controller del primo giocatore.
▲Si può selezionare il pilota automatico se viene scelto un veicolo salvato nella VM.
▲Se il giocatore 2 è la CPU, è possibile selezionare il livello (bravura) dell'avversario.



Car Select (Selezione veicolo) (modalità a 2 giocatori)

1. Entrambi i giocatori devono scegliere i veicoli e i piloti.
2. Selezionare la trasmissione automatica (AT) o manuale (MT).

▲Nella MODALITÀ A DUE GIOCATORI non si può usare un veicolo salvato in una Memory Card.
▲Non è possibile selezionare il pilota automatico.



Course Select (Selezione circuito)

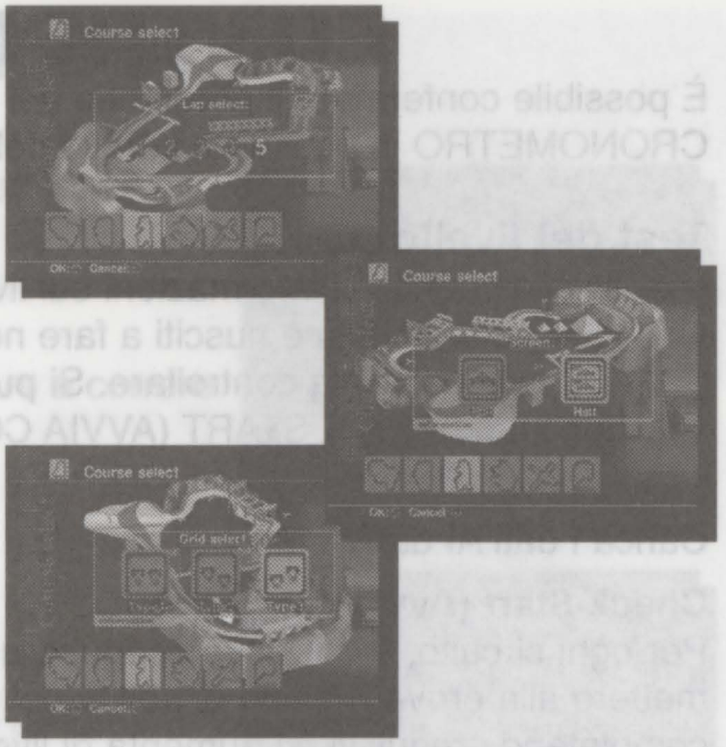
Selezionare il circuito su cui si desidera gareggiare.

▲I circuiti da scegliere dipendono dai propri progressi nel CAMPIONATO.
▲Nel GIOCO A DUE non è possibile selezionare GARAGE (OFFICINA).

Lap Select (Selezione giri)
Scegliere il numero di giri (da 1 a 5).

Grid Select (Selezione griglia)
È possibile selezionare una delle 3 posizioni (ordini) di partenza.

Screen Select (Divisione schermata)
Si può scegliere di suddividere la schermata o di lasciarla intera. Questa impostazione è disponibile solo nella modalità a 1 giocatore.

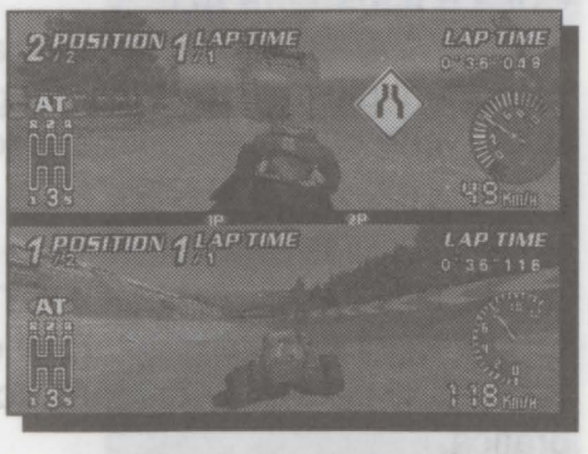


Race (Gara)
Dopo avere deciso il circuito e il numero di giri, è possibile iniziare a gareggiare.

Interpretazione della schermata di GIOCO A DUE
Se la schermata è stata suddivisa in due, avrà l'aspetto dell'immagine a destra. Il volto del pilota e la mappa del circuito non vengono visualizzati. Vengono invece visualizzati il giro corrente e i giri totali.

▲Se nella MODALITÀ A 1 GIOCATORE si seleziona FULL (INTERA), la schermata non viene suddivisa.

▲I giocatori 1 e 2 possono cambiare la visuale in modo individuale. (La vista MOVIMENTO non viene attivata.)

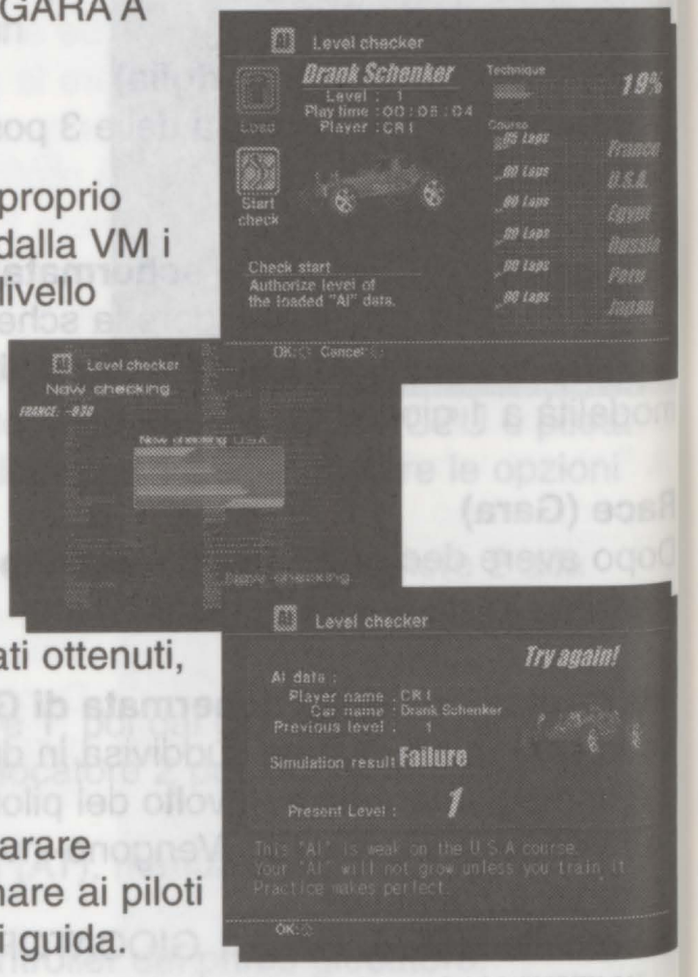


Completamento del gioco a 2 e visualizzazione dei risultati
Una volta completato il numero di giri richiesto, vince il veicolo che arriva per primo al traguardo. Non c'è alcun limite di tempo. La gara termina quando il giocatore 1 o il giocatore 2 arriva al traguardo, dopo di che vengono visualizzati i risultati. Se si desidera cambiare le condizioni, selezionare EXIT (ESCI) per tornare alla selezione del gioco.

▲Nel gioco a 2 non è possibile salvare i dati di replay.

CONTROLLO DEL LIVELLO

È possibile confermare il progresso dei dati AI (pilota) dalla GARA A CRONOMETRO in base al controllo del livello.



Test del livello AI

È possibile vedere le informazioni sul livello AI corrente del proprio veicolo e su quanto si è riusciti a fare nel circuito. Caricare dalla VM i dati AI che si desidera controllare. Si può eseguire il test di livello selezionando CHECK START (AVVIA CONTROLLO).

Load (Carica)

Carica i dati AI dalla VM.

Check Start (Avvia controllo)

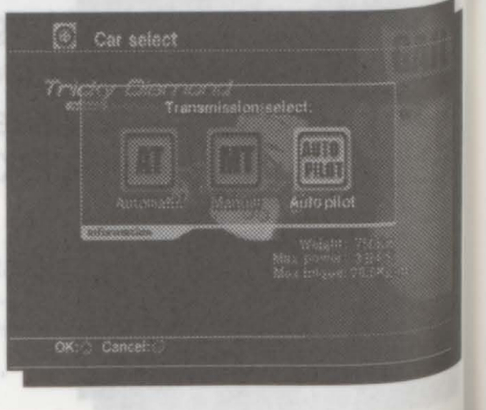
Per ogni circuito, è possibile eseguire una simulazione per mettere alla prova il grado di abilità del proprio pilota. Se si completano i requisiti, si aumenta di livello. In base ai risultati ottenuti, è anche possibile visualizzare dei commenti.

Cosa è il sistema AI?

Il sistema AI (intelligenza artificiale) consente ai piloti di imparare sempre di più dalla tecnica del giocatore. È possibile insegnare ai piloti le tecniche di accelerazione, uso dei freni e altre tecniche di guida.

Pilota AI

Ci sono 8 piloti pronti a mettere in bella mostra i propri veicoli nella gara. Il pilota può usare TIME ATTACK (GARA A CRONOMETRO) per apprendere le tecniche di gara e aumentare la propria abilità. Ogni veicolo è dotato di caratteristiche proprie e alcuni danno prestazioni migliori di altri su certi tipi di circuiti. Esercitarsi con i vari circuiti, perché la perfezione si raggiunge solo con la pratica.



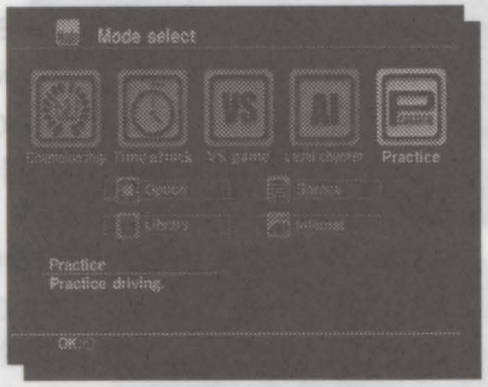
Auto-pilot (Pilota automatico)

Se questa funzione è attivata, i dati AI consentono al giocatore di impostare la macchina sul pilota automatico. Questa funzione può essere selezionata in ogni modalità, durante la selezione del veicolo.

- ▲I giocatori non possono controllare i veicoli se è attivato il pilota automatico.
- ▲L'intelligenza artificiale (AI) non migliora mai durante l'uso del pilota automatico.

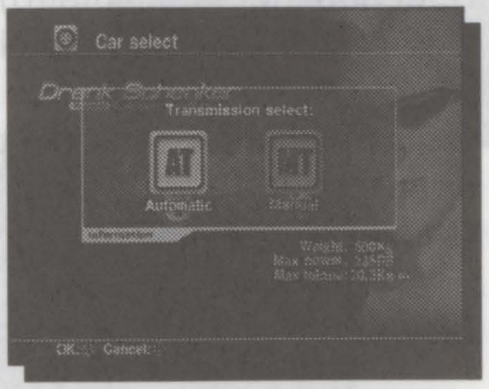
PRACTICE (PROVE)

Le prove consentono di correre liberamente su un immenso circuito caratterizzato da tipi di strade differenti.



Programma delle prove

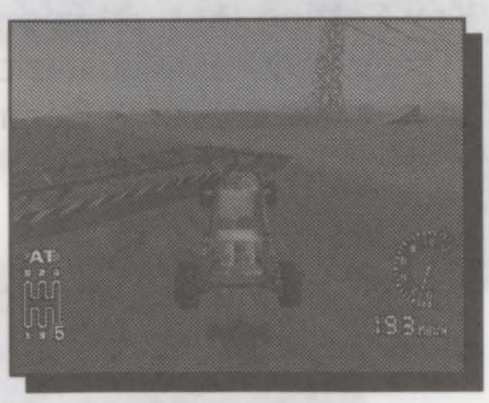
Se vengono selezionate le gare di prova, è possibile iniziare a correre subito dopo avere scelto il veicolo.



Car Select (Selezione veicolo)

1. Selezionare il veicolo e il pilota.
2. Selezionare la trasmissione automatica (AT) o manuale (MT).

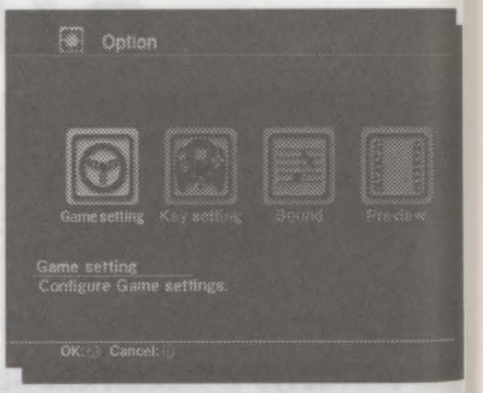
▲ È anche possibile scegliere i dati AI dalla VM, ma non si può scegliere il pilota automatico.



Start (Avvio)

È possibile correre liberamente sul circuito. Non c'è alcun limite di tempo, né un percorso predeterminato e ci si può esercitare quanto si vuole.

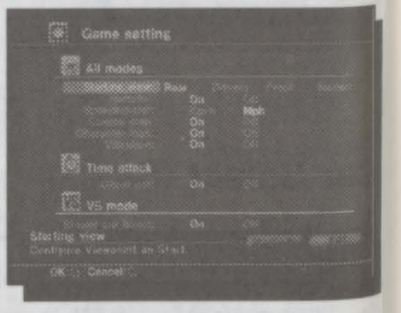
OPTION (OPZIONI)



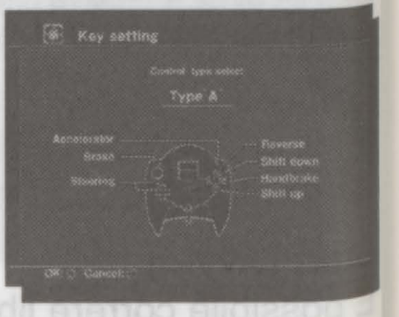
È possibile cambiare le varie impostazioni di gioco ed eseguire le prove dell'audio. Se si seleziona STANDARD per ogni sezione, vengono ripristinate le impostazioni predefinite.

▲Le impostazioni vengono salvate automaticamente quando si lascia la schermata delle OPZIONI.

Game Setting (Impostazione gioco)



Starting View (Vista iniziale)	Imposta la vista all'inizio della gara.
Commentator (Commentatore)	Attiva la voce del commentatore.
Speedometer (Tachimetro)	Imposta la velocità in Km/h o Mph.
Course Map (Mappa del circuito)	Imposta la mappa del circuito di gara.
Character Icon (Icone dei personaggi)	Imposta la visualizzazione dei primi 4 piloti.
Ghost Car (Veicolo fantasma)	Attiva il veicolo fantasma durante la gara a cronometro.
Slower car boost (Spinta inferiore)	Attiva l'handicap per il gioco a due.

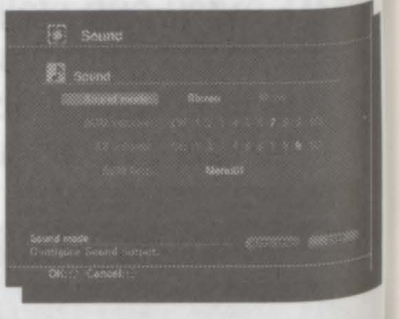


Key Setting (Impostazione tasti)

Ci sono 3 tipi di impostazioni per il controller: tipo A, B o C.

▲Nel caso del Race Controller, è possibile impostare la sensibilità delle sterzate.

Sound (Audio)

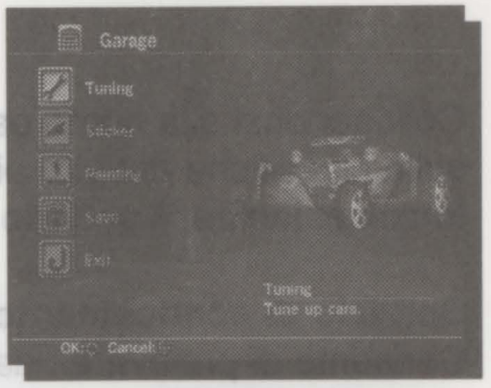


Sound Mode (Modalità audio)	Attiva l'audio.
BGM volume (Volume SFM)	Imposta il volume del sottofondo musicale.
SE volume (Volume ES)	Imposta il volume degli effetti sonori.
BGM test (Prova SFM)	Consente di ascoltare il sottofondo musicale del gioco.

Preview (Anteprima)

Mostra un filmato contenente nuove informazioni su SEGA. Per interromperlo, premere START (AVVIO).

OFFICINA E BIBLIOTECA

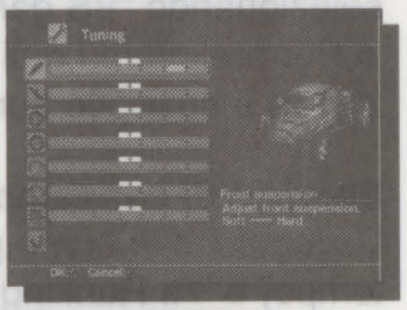


Garage (Officina)

Qui è possibile personalizzare il proprio veicolo, verniciandolo e mettendolo a punto. È possibile accedere all'officina dalle modalità CAMPIONATO e GARA A CRONOMETRO.

Tuning (Messa a punto)

È possibile modificare le impostazioni di ogni parte del veicolo.



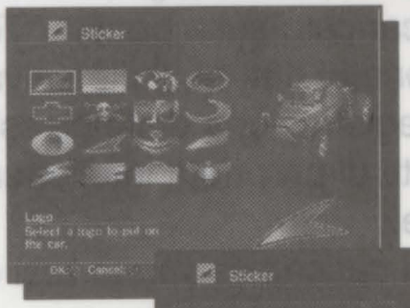
Sticker (Adesivo)

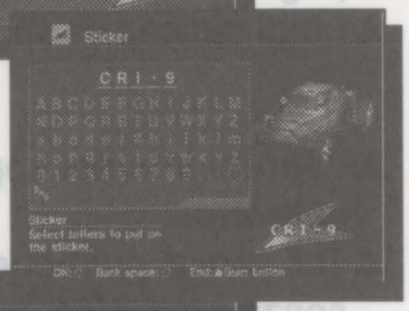
È possibile applicare un adesivo sulla carrozzeria del veicolo. Selezionare uno dei 16 adesivi a disposizione e immettere 5 lettere o numeri.

Painting (Verniciatura)

Si possono selezionare 3 colori per ogni veicolo.

▲Se ci si classifica tra i primi 3 nella modalità CAMPIONATO PER PROFESSIONISTI, si avranno a disposizione più colori.





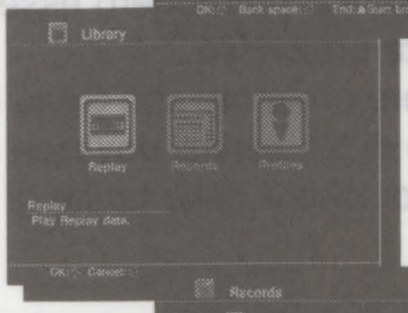
Save (Salva)

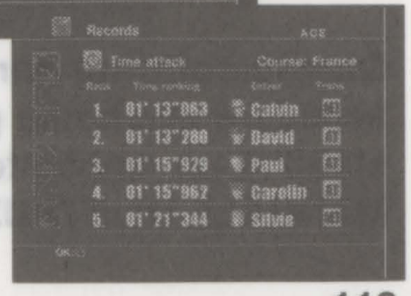
Salva queste impostazioni nei dati AI.

▲Se vengono salvate le impostazioni dell'officina, vengono usati 56 blocchi di dati AI anche se il proprio pilota non avesse fatto progressi nella GARA A CRONOMETRO.

Library (Biblioteca)

Consente di rivedere i risultati ottenuti in passato e i replay. Qui si possono anche confermare i profili dei veicoli e dei piloti.





Replay

Consente di vedere i dati di replay salvati.

▲Premere Start (Avvio) per interrompere il replay.

Records (Archivi)

Consente di rivedere gli archivi creati nelle modalità CAMPIONATO e GARA A CRONOMETRO. Scegliere la modalità di cui si desidera visualizzare gli archivi per ogni categoria e circuito.

Profiles (Profili)

Selezionare un veicolo e un pilota dall'elenco dei profili, per rendersi conto del circuito su cui sono andati meglio. Inoltre si possono ricevere dei consigli sul sistema AI.

INTERNET

Collegandosi alla home page di BUGGY HEAT, è possibile accedere a informazioni sul gioco e sulle classifiche del giro più veloce nella modalità GARA A CRONOMETRO. Questa home page fornisce, inoltre, il servizio di scaricamento e caricamento dei dati.

Servizio di scaricamento

Consente di prelevare i dati AI dell'avversario dalla home page, per poter poi gareggiare selezionando "VS game" (Gioco a due).

▲Per prelevare i dati, la VM deve contenere 56 blocchi per dati disponibili.

▲Non è possibile aumentare i dati AI scaricati da Internet.

Servizio di caricamento

Collegarsi alla home page di BUGGY HEAT e selezionare "Time Ranking" (Classifica in base al tempo) o "AI Ranking" (Classifica AI). Quando vengono selezionati i dati di sistema, il file salvato viene caricato sulla pagina "Time Ranking" (Classifica in base al tempo). Quando vengono selezionati i dati AI, il file salvato viene caricato sulla pagina "AI Ranking" (Classifica AI).

▲La registrazione delle classifiche e dei dati AI è gratuita.

▲I diritti di proprietà intellettuale dei dati caricati appartengono all'amministratore della home page.

▲I dati caricati verranno resi disponibili al pubblico sulla home page.

▲I servizi Internet sopra descritti si riferiscono ai servizi previsti al momento della vendita del software.

▲Tali servizi potrebbero essere interrotti o i loro contenuti potrebbero essere soggetti a modifiche senza preavviso.

▲Tenere presente che Sega non è responsabile e quindi non garantisce alcun compenso qualora l'uso di tali servizi dovesse causare danni. Spetta inoltre all'utente farsi carico delle spese telefoniche e delle tariffe di collegamento derivanti dall'uso di Internet.

Questo software non è adatto per l'attivazione di un ambiente di comunicazioni dirette. Per accedere alla home page di BUGGY HEAT, occorre prima avere usato DREAM KEY per stabilire un ambiente di comunicazioni. Per i dettagli riguardanti Internet, consultare il MANUALE DI ISTRUZIONI DI DREAM KEY.

Dreamcast™

© 1999 CRI. Buggy Heat is a trademark or trademark of Sega Enterprises, Ltd.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierter Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538
(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341 & 80244; Publication 0671730 & 0553545; Application 98938918.4 & 98919599.5

SEGA™ Sega and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

810-0074-50